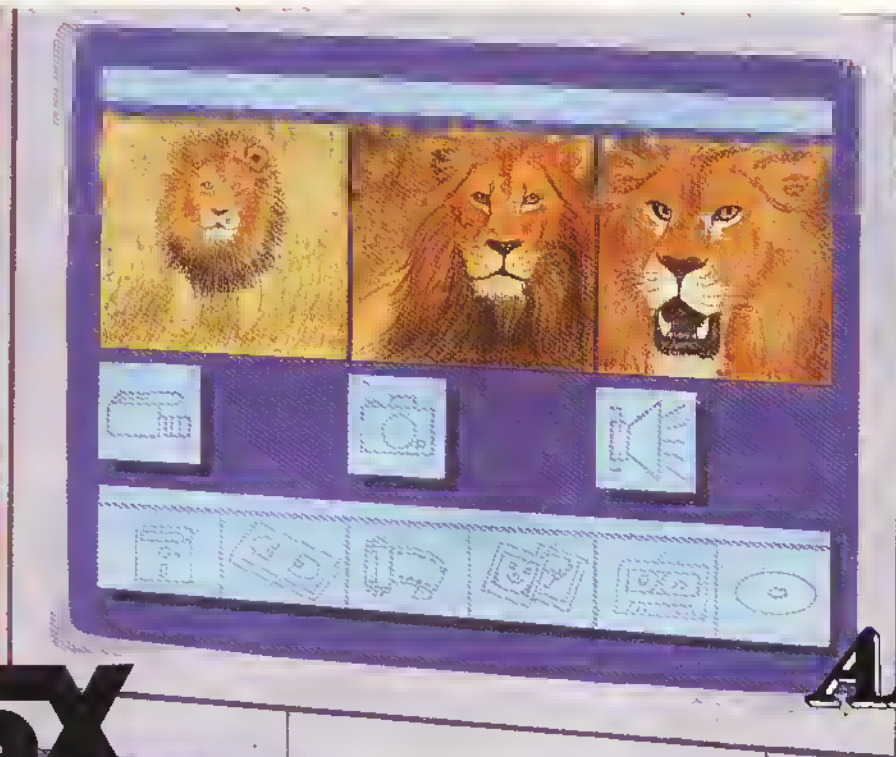


CPU

R\$ 9.000,00



MSX

AMIGA

VIDEOPRODUÇÃO NO
AMIGA

JOGOS:
GENGISKHAN
CROSS ELAIM

O MSX E A VIDEO
PRODUÇÃO

COMMODORE
AMIGA X PC:

A QUESTÃO DA
COMPATIBILIDADE

O DBASE ALÉM DO MANUAL

POSTCARD ORGANIZE SEU
CADASTRO DE CLIENTES

AMOS,
CRIADOR OU
COLABORADOR?

MULTIMÍDIA

Transforme seu MSX em uma estação gráfica...

KIT 2+ COM FM
PARA EXPERT 1.0, 1.1, PLUS, DDPLUS E HOT-BIT



Tela digitalizada (foto em TV/RGB)

CARACTERÍSTICAS:

- 19.268 cores
- Gerador de som FM de 9 canais com 64 instrumentos pré-programados
- 80 KBytes de ROM:
 - 48 KB de Basic - 16 KB de Music Basic - 16 KB Turbo-Basic
- 256 KBytes RAM do usuário (Memory Mapper/memória mapeada)
- 128 KBytes VRAM (video)
- Screen 12 (256 x 212 pontos - 19.268 cores de 132 mil combinações)
- Screen 11/10 (256 x 212 pontos - 12 mil cores)
- Screen 8 (256 x 212 pontos - 256 cores)
- Screen 7 (512 x 212 pontos - 16 cores de 512 combinações)
- Screen 6 (512 x 212 pontos - 4 cores de 512 combinações)
- Screen 5 (256 x 212 pontos - 16 cores de 512 combinações)
- TURBO BASIC residente (acelera a execução de programas em Basic)
- 80 colunas de texto (mesmo pela TV)
- Relógio/Calendário (mantido por bateria)
- Movimentação fina (scroll) das telas gráficas na horizontal e vertical
- Várias páginas gráficas

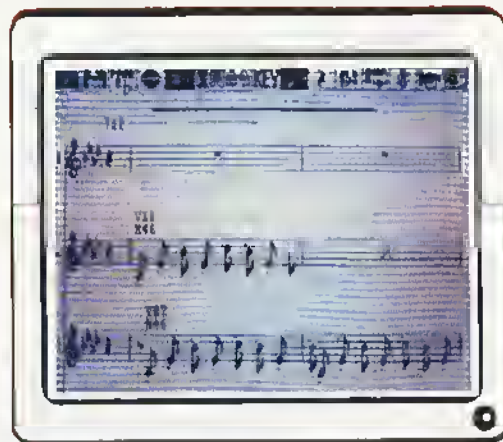
Com alta resolução gráfica é possível:

- Desenvolver trabalhos gráficos profissionais como animações e alterações em telas digitalizadas para aberturas em video
- Montar arquivos de imagens digitalizadas (pinturas, fotografias, etc)
- Desenhar à mão livre com o recurso de cores ponto a ponto que resulta em desenhos mais detalhados

...e também em um sintetizador programável



Programa "Synth Saurus" que usa o gerador de som FM



Partitura do programa "Synth Saurus"

Os geradores de sons internos permitem:

- A audição de até 12 instrumentos musicais simultâneos (3-PSG + 9-FM)
- A utilização de 64 sons de instrumentos pré-programados que podem ser ampliados de acordo com seu talento e criatividade
- Compor ou reproduzir músicas através de partituras

LANÇAMENTOS

- Cartucho FM externo compatível com todos micros MSX (1.1/2.0 e 2.0+)
- Cartucho Mega-Mapper com até 1 MBytes. Dupla função: como Megaram para rodar jogos ou como Memory-Mapper para programas
- Digitalizador com Super-Impose (em breve). Digitalização de imagens de vídeo em tempo real. Mixagem do sinal de vídeo externo com o do computador

TODOS OS PRODUTOS TÊM GARANTIA DE 1 ANO
KIT 2.0 E 2.0+ são marcas registradas da ACVS Eletrônica Ltda.
Produtos projetados por Ademir Carchano

ACVS Eletrônica Ltda.

Av. Paulista, 2001 - 9º andar - Concl. 912 - CEP 01311 - São Paulo - SP - Tel: (011) 289-7694

MSX

BONUS RIO EDITORA LTDA
AV. N. SRA. DE COPACABANA, 605/404
- COPACABANA
22040 - RIO DE JANEIRO - RJ
TEL.: (021) 235-3541
FAX: (021) 222-7395

DIRETOR EXECUTIVO
JOSE IDEMAR A. NASCIMENTO

JORNALISTA RESPONSÁVEL
DOLAR TANUS
REGISTRO 430-RS

EDITOR TÉCNICO
SERGIO DURIC CALHEIROS

ADMINISTRAÇÃO
LUZIMAR GOMES DA SILVA

CONSILTOR TÉCNICO
CARLOS ALBERTO HERZTERG

CONSULTOR DE JOGOS
JULIO CESAR SILVA MARCHI

EDITORIAÇÃO
NÚCLEO DE COMPUTAÇÃO
PRÓ IMAGEM 3

REVISÃO
MÁRCIA CHIERMAN

PUBLICIDADE
RITA REIS

ASSINATURAS
ALEXANDRE ESTEVES ROMANELI

FOTOLITOS
CONDE LEÃO

IMPRESSÃO
GRÁFICA JORNAL DO BRASIL

DISTRIBUIÇÃO
FERNANDO CHINAGLIA
DISTRIBUIDORA S.A. RUA TRODORO
DA SILVA, 907
TEL.: (021) 577-6655

CPU é uma publicação da Bonus Rio Editora. Todos os direitos reservados.
Proibida a reprodução parcial ou total do conteúdo desta revista por
qualquer meio sem autorização expressa da editora. Os artigos assinados
são de total e única responsabilidade dos autores. Os circuitos, dispositivos,
computadores, etc. descritos na revista podem estar sob a proteção de
patentes. Os circuitos publicados são posteiros sem comprometimento sem
qualquer fim lucrativo. Os programas apresentados nos leitores, através de
fornecidos em disquete, são de propriedade dos autores, cabendo a eles
todos os direitos previstos em lei.



ÍNDICE

CAPA

O MSX e a Videoprodução 12

NEWS

6

ARTIGOS

O dBase Além do Manual 8

POSTCARD. Organize seu Cadastro
de Clientes 19

CARTAS

24

TROCAS

26

JOGOS

Gengis Khan 28

Cross Blaim 32

Prezado leitor,

Não foram poucas as opiniões, críticas e protestos indignados que nos chegaram às mãos desde a última edição de CPU. Vários usuários e instituições ligadas à linha MSX se manifestaram, considerando a atitude da revista um tanto insensata, senão arbitrária.

Não voltaremos a enumerar os motivos que nos levaram a revelar a situação do MSX em relação à Gradiente e ao mercado, mas não podemos concordar com a afirmação de arbitrariedade.

Temos que permanecer atentos aos diversos momentos de um mercado que dia-a-dia se retrai. Entendemos que é dever de CPU alertar o fato mostrando que é hora de agir, sem querer tapar o sol com a peneira.

Já podemos, entretanto, sentir algumas reações neste sentido. A ALIEN COMPUTER está liderando um movimento entre os usuários da linha, a fim de viabilizar a importação do MSX TURBO R, de 16 bits, com respectivos periféricos, junto à PANASONIC DO BRASIL. Para isso, é preciso dispor de um número mínimo de interessados neste empreendimento. Dependendo deste número, a ser determinado através de uma pesquisa, isso poderá ser, brevemente, uma realidade que há pouco tempo estava bem distante.

Naturalmente, somente o usuário pode determinar até onde quer chegar, se realmente quer chegar lá. É ele que deve divulgar e promover este evento. É ele que deve, não só participar, mas acompanhar de perto os resultados, pois só assim teremos como manter a linha e, melhor que isso, evoluir.

Enfim, este é o momento. Sabemos que o tempo de sobrevivência de um equipamento só depende de nós.

Sérgio Duric Calheiros

SEU MSX MERECE O MELHOR

Professional Paint: o melhor editor gráfico do mercado. Pode ampliar e reduzir figuras. Cr\$ 51.600,00
Turbo Animador 3D: excelente programa para computação gráfica no MSX. Parece Amiga. Cr\$ 51.600,00
Professional Data Retrieve: Um super banco de dados para você catalogar o que quiser. DBase compatível. Cr\$ 51.600,00
Professional Publisher: o melhor sistema Desktop Publishing para MSX. Fácil de usar e extremamente eficiente. Cr\$ 51.600,00
Professional Cards: programa gerador de cartões comemorativos. Acompanha disco de shapes. Cr\$ 29.500,00
Professional Labels: gerador de etiquetas personalizadas para disquetes, cadernos, fitas de vídeo, etc. Cr\$ 26.400,00
Professional Stripes: cria faixas promocionais com até 4,6 metros, com shapes, alfabéticos, etc. Cr\$ 26.400,00
Professional Publisher Advanced: os quatro programas acima reunidos num só produto. Cr\$ 101.400,00
The Disk Mechanic: 15 programas para você utilizar melhor o seu computador. Cr\$ 16.700,00
MSX Disk Press #1, a melhor revista em disquete para o seu MSX. Artigos, dicas e análises. Cr\$ 9.500,00
FastBack! super copiador setorial que formata enquanto copia. Excelente interface gráfica. Cr\$ 16.700,00
MSX Flow Chart: gerador de gráficos comerciais e estatísticos. Compatível com o SuperCalc 2. Cr\$ 29.500,00
MSX Poster Maker: cria posters e cartazes em questão de minutos. Centraliza textos automaticamente. Cr\$ 29.500,00
Multi-Display System: gerador de scrolls para imagens em vídeo, além do colocar 25 efeitos especiais em telas. Cr\$ 29.500,00
Colorindo! um verdadeiro livro de pintura eletrônico para a garotada entre 3 e 7 anos. Cr\$ 16.700,00
Music Stealer: retira todos os sons e músicas de jogos padrão MSX. Permite a edição dos sons. Cr\$ 29.500,00
Brasil Geográfico: atlas eletrônico com informações sobre centenas de cidades brasileiras. Cr\$ 26.400,00
Master Cruncher: super compactador de arquivos para você economizar o máximo de espaço em disco. Cr\$ 26.400,00
Sprite Factory: o melhor e mais completo editor de sprites feito no Brasil. Cr\$ 16.700,00
Screen To Dos: transtorna telas .SCR em COM para você incrementar seus BATs. Cr\$ 13.700,00
Zorax: o primeiro jogo nacional de ação. Várias fases e inimigos. Cr\$ 16.700,00
Guerre Fria: sensacional wargame para você jogar com toda a família. Cr\$ 16.700,00
Hitek Imobiliário: adaptação do popular jogo de tabuleiro Monopólio. Cr\$ 16.700,00
A Lenda da Gávea: o melhor e mais consagrado adventure nacional. Cr\$ 16.700,00
Desktop Video Guide: apostila eletrônica que ensina truques e macetes em vídeo. Cr\$ 13.700,00
Art Pack 1, 2 e 3: conjuntos de figuras para Desktop Publishing ou vídeo. Cr\$ 13.700,00 (cada conjunto)
Letters 1, 2 e 3: alfabetos para desktop, Multi-Display ou PPaint. Cr\$ 13.700,00 (cada conjunto)
SuperLetters 1, 2 e 3: alfabetos no formato shape. Vários tamanhos. Cr\$ 13.700,00 (cada conjunto)
Borders 1, 2 e 3: bordas enfeitadas para desktop ou video presentation. Cr\$ 13.700,00 (cada conjunto)
MiniShapes 1 e 2: figuras em miniatura para você usar onde quiser. Cr\$ 13.700,00 (cada conjunto)
X-Rated Graphics: figuras eróticas para desktop publishing ou vídeo. Cr\$ 13.700,00
600 Shapes: coleção com 600 figuras nos mais variados assuntos. Cr\$ 17.700,00
Professional Headlines: mais alfabetos no formato shape. Vários tamanhos. Cr\$ 13.700,00
Amiga Shapes: figuras retiradas do computador Amiga. Cr\$ 13.700,00
PC Shapes: figuras retiradas do computador PC/XT/AT. Cr\$ 13.700,00
Spanish Games Shapes: figuras retiradas de jogos espanhóis. Cr\$ 13.700,00
Comics on Disk: figuras de histórias em quadrinhos para desktop. Cr\$ 13.700,00
Desktop Surfaces: superfícies detalhadas para valorizar seus trabalhos em desktop. Cr\$ 13.700,00
Color Shapes: shapes coloridos para videoprodução. Cr\$ 13.700,00
Color Surfaces: superfícies coloridas para videoprodução. Cr\$ 13.700,00
Video Fontes: Alfabetos coloridos no formato shape para videoprodução. Cr\$ 13.700

Para programas em 3 1/2, acrescente Cr\$ 6.000,00 por programa.

Para fazer seu pedido, envie cheque nominal e cruzado
ou vale postal à:
Hitek Computação Sistemas Editora Ltda
 Rua Uruguaiana, 10 sl 1602 - Centro
 20050 - Rio de Janeiro - RJ

Maiores informações: tel (021) 252 9023

Revendedores Autorizados:

RS: Digimer (0512) 26 4395
 ES: Logodata (027) 327 8517
 SP: Toygames (011) 277 4878
 CE: Sunphoto (085) 244 2308
 RJ: Takeru (021) 232 0650
 RJ: Anima (021) 392 9156
 RJ: Company (021) 234 5572

HITEK SOFTWARES

PANASONIC QUER IMPORTAR O MSX TURBO-R NO BRASIL

A ALIEN COMPUTER convoca os usuários da linha MSX para realização de pesquisa, a fim de fazer, junto à PANASONIC DO BRASIL, a importação do MSX-FS-A1GT-Turbo R 512 Kb, juntamente com seus programas e periféricos.

As empresas acreditam que essa iniciativa trará de volta o MSX à liderança de vendas e a satisfação total dos usuários, que poderão contar com os lançamentos de última geração em software e hardware.

Para participar da pesquisa, envie sua carta com os dados relacionados abaixo à ALIEN COMPUTER REPRESENTAÇÕES E COMÉRCIO EXTERIOR, cuja endereço é:

Avenida Venezuela, 131/1.101 - Pça. Mauá Centro
20081 - Rio de Janeiro - RJ

- 1) Seus dados completos, incluindo a profissão e remuneração mensal.
- 2) Explique que gostaria que o espaço existente entre as Mega-Drives e PC's fosse preenchido com o MSX Turbo-R de 16 bits.

3) Você compraria ou trocaria o seu velho MSX por um MSX-FS-A1GT-Turbo R? Até quanto você pagaria?

- a) de US\$ 900,00 a US\$ 1.000,00
- b) de US\$ 1.100,00 a US\$ 1.250,00
- c) de US\$ 1.300,00 a US\$ 1.500,00

4) Dê sua opinião detalhada a respeito desta pesquisa e iniciativa, pois o seu depoimento será muito importante para a concretização desse evento.

Para o seu conhecimento, algumas características do MSX-FS-A1GT-Turbo R:

- a) Possui saídas para teclado, amplificador estéreo, RF, RGB, vídeo composto, VHF/UHF, impressora, expansor de slots, etc.
- b) Acompanha drive de 3 1/2, mid, catalizador de voz, mouse, etc.
- c) Periféricos: monitor super VGA, impressora, modem, scanner, digitalizador, winchester de 80 Mb, drives, interfaces, placas variadas e uma infinidade de programas que o tornarão uma das configurações mais acessíveis e poderosas do mercado.



ALIEN COMPUTER REPRESENTAÇÕES E COMÉRCIO EXTERIOR LTDA.
AV. VENEZUELA, 131 - 11º ANDAR - PRAÇA MAUÁ - CENTRO
CEP 20081 - RIO DE JANEIRO - RJ - TEL.: (021) 263-1187

COMUNICADO

Apesar de acharem que o MSX morreu, a ALIEN, ao contrário de muitos, continua a atender os usuários da linha com SOFTWARE E HARDWARE nacionais e importados com o bom atendimento e orientação em suas dúvidas, a mesma dedicação que sempre nos acompanhou. Tanto que para quem pensa que o MSX morreu, colocaremos em breve em circulação o INFORMATIVO MSX, que lhe trará, mensalmente, as informações precisas dos lançamentos nacionais e importados gratuitamente. Além disso, estaremos lançando no mercado o MSX A1-ST e o A1-GT / TURBO-R da PANASONIC com todos os seus SOFT's e HARD's.

Com essa iniciativa e, contando com o apoio dos usuários, esperamos dar a volta por cima e manter o nosso velho "AMIGO" MSX por muitos anos em nossos lares, nos proporcionando lazer e educação.

Envie-nos seu cadastro e participe também dessa iniciativa

" NÃO DEIXE O MSX MORRER "

Consulte-nos antes de fechar qualquer negócio.

Nem sempre o menor preço é a melhor solução.

JOGOS

MSX 1.1 NORMAL	- Cr\$ 300,00
MSX 1.1 MEGA	- Cr\$ 400,00
MSX 2.0 720 Kb	- Cr\$ 500,00 p/ disco
MSX 2.0 MEGA	- Cr\$ 500,00

APLICATIVOS:

Domínio	
Público	- Cr\$ 2.000,00
Lançamentos:	
A partir de	Cr\$ 5.000,00

ACVS

Kits de transformação para:
MSX 1.0, 1.1, Plus e DD plus.
Cartuchos FM PAC externo.
...em breve: MEGA-MAPPER,
INTERFACE MULTI DRIVE...

INFORMÁTICA E ENSINO

A ALIEN COMPUTER REPRESENTAÇÕES E COMÉRCIO EXTERIOR LTDA., parabeniza o NÚCLEO INFANTIL - NINHO pela iniciativa de introduzir a informática no calendário escolar do 1º grau. Que esta iniciativa, que partiu da VILA FALCÃO-BAURU-SP, e que utiliza uma tecnologia barata e eficiente - MICROS E PERIFÉRICOS MSX - sirva de exemplo para os demais estabelecimentos escolares, não só os particulares, mas também para os da rede pública de ensino.

TEMPO É DINHEIRO

O preenchimento manual de grandes volumes de cheques está com os dias contados. Hoje, as empresas que desejarem automatizar esse processo já contam com um produto desenvolvido pela Estratégia S. C. LTDA., onde o cheque, além de preenchido, sai com a assinatura e cancela.

A assinatura computadorizada garante fidelidade à original e, apesar de ainda pouco difundida no país, promete incrementar o mercado, dentro em breve, já contando com o reconhecimento de grandes bancos.

Além desse produto, a Estratégia possui uma linha de softwares gráficos - Papel, Etiqueta e Selos Timbrados, desenvolve softwares para as mais diversas áreas, e ainda um trabalho de consultoria sob medida.

SERIE MASTER

A OverSoft Informática traz para seus clientes, mais uma série de novos utilitários, a Série Master.

A série é composta de 3 utilitários, o Master Coder que criptografa e codifica arquivos binários, o Master Protect que é um superprotetor de arquivos binários ou .COM e o Master Buffer que é um supercopiador que utiliza a megaram 768.

Para maiores informações, ligue para a OVER através do telefone (021) 593-3113

NÚCLEO DE COMPUTAÇÃO

Surge no mercado uma nova empresa ligada à informática, o Núcleo de Computação Pró Imagem 3. A empresa, especializada em desenvolvimento de sistemas, abre agora as portas à editoração eletrônica e impressões a laser em geral.

O telefone de contato é (021) 551-1598



INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.



SUPER VENDA DIRETO DA FÁBRICA ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO E CHEQUES PRÉ-DATADOS

(PREÇOS ABAIXO COM DESCONTO PARA PAGAMENTO À VISTA)

CARTÃO 80 COLUNAS PARA MSX	Cr\$ 80.000,00
CARTUCHO MEGARAM (EXPANSÃO DE 256 K)	Cr\$ 80.000,00
INTERFACE PARA DRIVE COM CABO	Cr\$ 70.000,00
FONTE PARA DRIVE	Cr\$ 50.000,00
KIT PARA DRIVE MSX	Cr\$ 200.000,00
DRIVE PARA MSX	Cr\$ 500.000,00

SENSACIONAL SUPER LANÇAMENTOS INÉDITOS DE CARTUCHOS PARA LINHA NINTENDO

FLINTSTONES	MIAMI VICE	ZORRO	TOKI
CAPITÃO AMÉRICA	MEGAMAN IV	DARKMAN	e muitos outros...

TUDO COM PREÇOS PROMOCIONAIS

AV. SANTA CATARINA, 1190/1192 - FONE: (011) 564-5500 - SÃO PAULO - CEP 04578
TRATAR COM MÔNICA OU MAURÍCIO

O dBase II Além do Manual

Muitas vezes, quando precisamos achar algumas soluções para determinados problemas, nos desparamos, não com a solução propriamente dita, mas sim com alternativas totalmente novas. Isto prova que, também na informática, "a necessidade é a mãe da invenção".

Os caminhos que nos levam a estas alternativas, são sempre tortuosos e longos demais para se relatar. Indo diretamente ao assunto, apresentarei neste artigo alguns dados que não estão documentados em nenhum manual do dBASE II - pelo menos que eu tenha conhecimento - além de outras informações mal explicadas nestes manuais.

COMANDOS NÃO DOCUMENTADOS

Você sabia que programas dBASE podem carregar, definir e executar rotinas em linguagem de máquina? Pois é, isto me surpreendeu também. Ainda por cima, estas sub-rotinas podem receber parâmetros! Esta alternativa é de grande valia, principalmente quando queremos acessar rotinas do BIOS do MSX.

Os comandos que manipulam rotinas em linguagem de máquina são os seguintes:

POKE
PEEK
SET CALL TO
CALL
LOAD

É possível que muitos comecem os dois primeiros comandos, mas garanto que poucos conhecem os outros três. Na verdade, os comandos POKE e PEEK estão documentados em algumas obras, ao passo que a descrição do comando LOAD e das chamadas não estão.

Um detalhe importante, é o fato do dBASE trabalhar exclusivamente com números decimais. Esta poderá ser a única dificuldade no uso de linguagem de máquina (L.M.) no dBASE, já que é muito mais fácil endereçar com números hexadecimais. Além disso, a maioria das tabelas de códigos de máquina emprega também a representação hexadecimal.

Uma alternativa para transformar endereços e códigos hexadecimais para decimais, é o uso do Basic. No caso dos códigos de máquina, se você quiser descobrir qual é o valor em base 10 do mnenômico RET (código C9) por exemplo, basta comandar `PRINT &HC9` no Basic.

Já no caso dos endereços, algum cuidado deve ser tomado, pois o Basic trabalha com complemento a 2

(C'2) em seus inteiros. Por exemplo, se você fizer as contas, verificará que o número &H7FFF representa 32767 em decimal, o que pode ser facilmente verificado comandando `PRINT &H7FFF` no Basic. Entretanto, o número &H8000, uma unidade maior que o anterior, não será 32768 no Basic, mas sim -32768. Experimente outros valores hexadecimais e verifique que a diferença não é apenas o sinal. Para não alongar muito o assunto, a regra geral é a seguinte: números maiores que &H7FFF representarão a diferença ao valor 65536, que representa &HFFFF+1. Assim, para converter qualquer valor maior ou igual a &H8000, basta somá-lo ao número 65536.

Outra forma de carregar códigos de máquina no ambiente dBASE é usar o comando `LOAD`, que reconhece arquivos no formato INTEL-HEXA. Este recurso é útil quando a introdução de códigos através do comando `POKE`, se tornar penosa pelo tamanho da rotina.

SINTAXE E FUNCIONAMENTO

Os comandos `POKE` e `PEEK`, são bastante parecidos com os mesmos comandos encontrados no Basic. O comando `POKE`, entretanto, poderá conter vários dados a serem introduzidos, em posições consecutivas da memória. Por exemplo, o comando `POKE 50000, 1, 255, 10` colocará os dados na memória da seguinte forma:

```
50000 1
50001 255
50002 10
```

Alguns programadores bem intencionados, diga-se de passagem, após testarem seus programas, procuram documentá-la com comentários ao longo de todo o programa fonte. Como o comando `POKE` só termina no final lógico da linha, uma inserção de comentário na mesma linha causará erro.

O comando `PEEK`, na verdade uma função, poderá retornar dados para serem exibidos ou armazenados em uma variável. O argumento pode ser um número ou uma variável. Exemplos:

```
? PEEK(256)
STORE PEEK(65535) TO variavel
ou
STORE 50000 TO endereco
? PEEK(endereco), PEEK(endereco+1)
```

Os comandos de chamada funcionam da seguinte maneira: o endereço inicial da rotina deverá ser defi-

**Carlos
Alberto
Herszterg**

nido na comando SET CALL TO, os parâmetros devem ser colocados em uma variável da tipo caracter e, finalmente, o comando CALL poderá ser executado, dando início à rotina. Suponha uma rotina colocada a partir do endereço 50000. A definição da chamada ficaria assim:

```
SET CALL TO 50000
STORE "parametro" TO variavel
CALL variavel
```

Mesmo que o parâmetro esperado seja numérico, sua definição deve ser realizada dentro de uma cadeia. Por outra lado, ainda que a rotina não solicite parâmetros, a comando CALL exige a presença de uma variável de memória para ativar a rotina.

O comando CALL entrega o processamento à rotina e aponta o par HL para o primeiro byte da variável. Este byte indica o tamanho da variável. A rotina em L.M. não deve alterar este byte, o que significa dizer que, se for necessário retornar dados na própria variável, será preciso estabelecer seu tamanho antes da chamada CALL.

Por fim, há o comando LOAD que carrega arquivos contendo rotinas já compiladas e cujo formato o dBASE reconhece pela sua extensão ".HEX". A carga de uma rotina contida em um destes arquivos INTEL-HEXA é feita assim:

```
LOAD arquivo[.HEX]
```

A extensão pode ser omitida. Para compilar uma rotina neste formato, deve-se usar o Assembler Macro-80 (M80.COM) e o Link-80 (L80.COM). A compilação é feita do modo usual, mas a Link edição deverá ter alguns parâmetros a mais, que especificam o endereço inicial da rotina e a opção de grava-

*Box 1

*Uso do BDOS no dBASE II
*Impressão via L.M.
*Carlos Alberto Herszterg

```
SET TALK OFF
POKE 45568, 35, 235, 14, 9, 205, 5, 0, 201
```

```
* 0B2D00H (45568)
* INC HL, ; Ignora tamanho da string
* HEX DELHL ; Coloca endereço em DE
* LD C, 9 ; Função 9 do BDOS
* CALL 0005 ; BDOS * RET
```

```
STORE "Isto será impresso$" TO cadeia
SET CALL TO 45568
CALL cadeia
SET TALK ON
RETURN
```

ção no formato HEXA. Para compilar a rotina, comande:

```
M80 =rotina
```

```
L80 /P:xxxx,rotina,rotina/N/X/E
```

A chave /P especifica o endereço inicial a ser assumido, representado por xxxx, sendo que ele deve ser fornecido em sua forma hexadecimal. Como veremos adiante, é aconselhável colocar a rotina após o endereço 45600, que representa aproximadamente B200 em hexadecimal. Já a chave /X, indica a gravação no formato INTEL-HEXA.

O processo de chamada da rotina deve ser realizado com os comandos SET CALL TO e CALL, conforme descritos.

Nos boxes 1 e 2 apresenta dois pequenos programas que ilustram o uso da L.M. no dBASE, inclusive com a demonstração de chamadas ao BDOS e ao BIOS. Repare que as rotinas não precisam preservar



MSX



(011)
819-0362

SOFTWARE

SE VOCÊ SÓ TEM MSX, LIGUE PARA QUEM LIGA PARA VOCÊ

Jogos e aplicativos para MSX 1.0, 2.0, 2.0+ e MEGARAM, vários títulos e sempre novidades.

Desktop Publishing, CAD, linha completa de programas para CP/M seja qual for seu modem, sistema ZMP o melhor emulador para CCM, disponível para TELCOM, TM-2, DDX, etc., etc.

Solicite catálogo grátis. Escolha 5 jogos e ganhe +1 grátis. A cada 10 jogos, +3 grátis. Atendemos via cheque nominal, vale postal e depósito bancário.

Entregamos para todo o Brasil e garantimos os produtos.

Distribuidor exclusivo de toda série MASTER, CODER, PROTECT, ETC.

Rev. Chedy H. H. - Rua Jaguaré - 05311 - São Paulo - SP - Tel. (011) 819-0362

* Box 2

- * Uso do BIOS no dBASE II
- * Troca de cores
- * Carlos Alberto Herszterg

SET TALK OFF
POKE 45568,247,0,98,0,201

- * 0B20011 (45568)
- * RST 3011 ; Rotina Interslot
- * DB II ; Slot II
- * DW 006211 ; Rotina CHGCLR
- * RET

POKE 62411,15,1 * color 15,1
STORE "" TO dummy
SET CALL TO 45568
CALL dummy
SET TALK ON
RETURN

nenhum registrador e retornam para o dBASE ao encontrar a instrução RET (código 201). Aliás, deve-se tomar o cuidado de não esquecer esta instrução.

Outro cuidado a ser observado, é somente usar a faixa de memória entre 45600 e 55000 (limites do dBASE e do BDOS), ou uma região livre na área do sistema, como os buffers musicais.

ECONOMIZANDO ESPAÇO DO DISCO

Quando é preciso definir uma grande variável caracter vazia para formatação da tela, por exemplo, para a entrada de dados ou para limpeza da própria variável, deve-se atribuir uma cadeia repleta de espaços a esta variável.

Assim, para atribuir uma variável vazia a um campo cujo tamanho deve ter 30 caracteres, é necessário incluir 30 espaços delimitados pelas aspas.

STORE " ... 30 espaços ... " TO nome

Isto faz com que os arquivos de comandos (.CMD) sejam bem grandes, se considerarmos todos os campos necessários para composição de um registro ou de uma tela. Além disso, os espaços devem ser contados com rigor para que a definição da variável esteja correta.

Entretanto, o dBASE prevê uma forma de inicializar estes campos de um modo mais racional, na verdade uma variação do uso da função STR. O comando STORE mostrado acima, ficaria como a seguir:

STORE STR(0,30) TO nome

Economia de memória na certa. Para definir campos vazios de outros tamanhos, basta colocar o zero sempre na posição do número e repetir o tamanho desejado para o campo nas posições do número de

digitos inteiros e decimais, lembrando que a sintaxe desta função é STR (número, tamanho, decimais).

UM POKE ÚTIL

Sempre que entramos com uma instrução escrita de forma errada, ou quando há alguma situação que o dBASE II não consegue assimilar a sintaxe, aparece uma mensagem perguntando se o usuário deseja "corrigir e reentrar". Confesso que nunca entendi a utilidade deste procedimento, pois sempre é necessário redigitar a instrução errada, para só então poder corrigi-la. Para anular esta "conversa fiada" - ou "diálogo" como está no manual - basta usar:

POKE 349,0

Para reativar o "diálogo", entre com o valor 255 no lugar do zero.

CONCLUSÃO

O uso de rotinas em linguagem de máquina nos programas dBASE poderão ter várias aplicações, entre elas a criação de bibliotecas gráficas como as existentes para o TURBO Pascal e C. Outras possibilidades interessantes e bem fáceis de implementar, são a programação das telas de função (neste caso deve ser ativado o buffer com PLUS BUFF), a carga de telas pré-formatadas em qualquer SCREEN, o uso de outros sets de caracteres, etc.

Além disto, existem vários livros que apresentam rotinas úteis escritas em Assembly 8086 (IBM-PC) para o CLIPPER. Estas rotinas poderão ser adaptadas para o Z80, a fim de serem incorporadas a programas do dBASE II.

O comando POKE, por sua vez, pode mudar qualquer valor na área das variáveis do sistema, sendo possível aproveitar quase todos os pokes do Basic, no ambiente do dBASE II.

Se você desenvolver rotinas interessantes em L.M. para o dBASE, não esqueça de nos enviar uma cópia para análise.



A LOJA DA INFORMÁTICA

A Loja especializada em MSX e PC
Jogos e aplicativos Brasoft e Microsoft
Placa de som para PC - 6w, 12 canais
Cursos em fita VHS: DOS, LOTUS, WORDSTAR...
Transforme sua Praxis 20 em impressora
Exclusiva interface musical MIDI-MSX
- Remetemos para todo o Brasil -



Digimer

INFORMÁTICA MSX & PC
Rua: Cel. Vicente, 459 -
Centro
Porto Alegre - RS
CEP 90.030-041
Fone: (051) 226-4395

GAMES TESTADOS QUE TESTAM VOCE

PRISMA/TC

A ECTRON tem um compromisso com a qualidade de seus produtos e serviços. Por isso testa em seu laboratório exclusivo todos os produtos, games e programas gravados, antes de enviá-los a você. Na ECTRON você pode contar com o nosso *Serviço de Informação ao Cliente*, que vai acabar com todas as suas dúvidas.

MSX

As últimas novidades lançadas no mercado você encontra aqui, além de um acervo de mais de 2.000 jogos, que são verdadeiros desafios para sua habilidade. Temos, ainda, a mais completa linha de equipamentos: ■ Megaram ■ Expansão 80 colunas ■ Interface para drive ■ Drive de 5 1/4 e 3 1/2 ■ Softwares ■ Todos os acessórios. Peça nosso catálogo Grátis.

PERIFÉRICOS E SUPRIMENTOS

Grande variedade de Disquetes, Formulários, Etiquetas, Fitas para Impressora, Cabos, Estabilizadores, Gabinetes, Monitores de Video e Impressoras.

VIDEOGAMES

Venda e locação dos mais divertidos e provocantes jogos. Temos consoles e acessórios ■ Nintendo e ■ Mega Drive.

LIGUE ECTRON (011) 290-7266 - DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL - FAÇA SEU PEDIDO POR CARTA OU TELEFONE.



ECTRON

A QUALIDADE GARANTIDA.

ATENÇÃO:
A ECTRON COMPRA E VENDE SEU
"MSX" USADO

CAIXA POSTAL 12005 - CEP 02098 - SÃO PAULO - SP - TEL.: (011) 290-7266

O MSX e a Videoprodução

Muita coisa tem-se ouvido e lido sobre a vídeo produção computadorizada. Normalmente, a idéia vem agregada a novos e potentíssimos computadores, mas... E os nossos computadores MSX? Como ficam nessa "multimídia"?

"A novidade mesmo, só está no nome pois o uso já é velho".

Mas deixando de lado nosso protecionismo ao MSX, o fórum como é utilizando o termo videoprodução, transcede a "simplicidade" de um computador. A sua abrangência é ilimitada ou seja, tudo que poder ser usado para transmitir uma informação (um bone, um disquete, um tênis e etc...), tem que ser produzido.

Veremos, neste artigo, até que ponto o MSX pode chegar em termos de videoprodução. Ponto este que, justamente pelo custo, superará muitos MSX maníacos, Apple maníacos, PC maníacos e provavelmente muitos Amiga maníacos...

Uma das mídias mais completas, é, sem dúvida, a televisiva. Mas outras, como rádiosônicas e impressas, também têm importância capital em si próprias ou como complemento a outras mídias.

O computador por sua vez, passa a ter posição fundamental para atender à crescente demanda de novas idéias para dinamizar as mídias. Seja por sua velocidade de processamento ou capacidade de memória que permitem cada vez mais a sua aplicação nas mais diversas formas de tratar, criar e/ou divulgar uma informação.

Com o advento de equipamentos periféricos ao computador tais como impressoras matriciais de alta densidade (24 pinos) e impressoras a laser e a cores, a mídia impressa passa a ter, em muitos casos, a capacidade de finalização de artes gráficas, sejam elas desenhos e/ou textos com acabamento profissional.

Outros periféricos como digitalizadores de imagens, GENLOCK (sobreposição de imagens) e monitores de vídeo de alta densidade e a cores, têm permitido uma revolução na mídia televisiva.

Muitos outros equipamentos tais como memórias de massa (drives e fitas) na ordem de Gigabytes (bilhões de caracteres), memórias de trabalho (programação e dados) na ordem de Megabytes (milhões de caracteres) comandadas por processadores específicos para tratamento individualizado de operações lógicas, aritméticas, controle de dados, processamento de vídeo, som e outros, resultam em maravilhas tecnológicas que, usadas adequadamente, permitem re-

sultados fantásticos no processamento de diversos tipos de mídias. Daí, a multimídia ligada à videoprodução.

Provavelmente, a mídia que temos mais contato direto é a televisiva, seja assistindo aos programas de televisão ou, simplesmente, assistindo a um programa do computador com seus desenhos e efeitos especiais.

Poderíamos destacar, entre os telespectadores, três tipos especiais e como eles assistem aos programas em um televisor.

A) Aqueles que apenas assistem a programas "curiosos".

B) Aqueles que assistem a programas coloridos e se detêm em como são "mostrados".

C) Aqueles que assistem a programas curiosos, como são mostrados e observam a técnica de como são produzidos.

Os telespectadores do tipo "A" são passivos à tecnologia empregada na mídia televisiva, não por desinteresse a esta tecnologia, mas por a usarem apenas como uma diversão ou veículo de recepção de informações e, muito provavelmente, a seu dia-a-dia, tenha tantas outras tecnologias a tratar que, não lhe sobra tempo ou necessidade em se deter quanto a outros aspectos sobre o que está assistindo.

Os telespectadores do tipo "B" além de assistirem à programação televisiva, já se dão ao luxo de enumerar os tipos de efeitos especiais que assistem e, normalmente têm um videocassete para gravar as melhores cenas. Por vezes, com sua câmera de vídeo, tenta conseguir efeitos e/ou técnicas de filmagens que assistem na televisão nas suas próprias filmagens e, tem orgulho de mostrar uma ou outra reportagem numa revista importada sobre a última novidade de uma câmera que tem ZOOM digital ou, um videocassete que já vem com TBC (Time Base Correct - permite o processamento de duas imagens simultaneamente).

Já os telespectadores do tipo "C", poderíamos dizer, que só assistem programas de televisão nas horas vagas, apesar de ficarem diante a um monitor de TV quase o dia todo. Estes, normalmente, produzem o que se vai assistir.

O assunto a ser assistido pode ser sobre um casamento, um aniversário, um jogo de vôlei, um congresso e etc... Em qualquer um destes assuntos, além de, a principal característica ter que ser a DOCUMENTACIONAL, existe também a parte artística de como documentá-la. Aí, começa uma paralela de equipamentos, computadores, programas, conhecimentos

**Carlos
dos
Santos**

técnico de filmagens e iluminação, muitas transpiração e uma "pitadinha" de inspiração.

Os equipamentos indispensáveis ao VIDEOMAKER (amador ou profissional) sem dúvida são pelo menos três:

- Câmera de vídeo (para filmar)
- Videocassete (para editar)
- Monitor de vídeo (para monitorar a imagem sem interferência de RF- Radiorfêrência)

Mas quando começa a exigir mais qualidade nos seus filmes, é necessário um pouco mais de equipamentos tais como:

- Reforçador de cores
- Mixador de som
- Gerador de caracteres
- 2º Videocassete (para cortes e ordenação de cenas)

Dependendo da paixão ou necessidade de se profissionalizar na mídia televisiva, ainda tem alguns (vários) aparelhos para enriquecer a qualidade das suas produções tais como:

- Iluminação volante
- Microfone com e sem fio
- Lentes especiais
- Gerador de efeitos digitais
- Controlador de cortes e edição

Dependendo dos modelos e da origem, estes equipamentos podem facilmente chegar aos US\$10.000,00, desde que, se fique por aí mesmo. Só como referência: Se o VIDEOMAKER estiver disposto a abrir um negócio para encontrar (por baixo) com as empresas que produzem os comerciais de TV, é aconselhável prever um capital de US\$ 120.000,00 para aquisição dos primeiros equipamentos e demais custos.

Com todos estes equipamentos, sem dúvida consegue-se cenas maravilhosas, edição perfeita e efeitos digitais que resultam num trabalho aprimorado. Mas, com tudo isto, quem tiver também um computador integrado ao vídeo, inevitavelmente, estará muitos pontos à frente dos demais.

O computador integrado ao vídeo pode permitir uma infinidade de trabalhos complementares. Veja os exemplos a seguir:

Um gerador de caracteres para vídeo com seis tipos de letras em branco e preto que custa em torno de US\$ 250,00, pode ser facilmente substituído por um programa no computador que, na menor das hipóteses, tem seis tamanhos de letras e mais de 80 estilos diferentes, em 15 cores ou muitas combinações e, muitas formas e posições para colocar a legenda no vídeo.

Um gerador de caracteres combinado com efeitos especiais, inicia na faixa de US\$ 500,00 e o computador, faz muitos mais, sem se levar em conta que neste dispositivo, além de letras e efeitos, você ainda tem desenhos (milhares), animação, seqüência e domínio para criatividade.

É óbvio que não é qualquer computador que se presta para esta finalidade e, nem todos tem como o MSX, uma saída de vídeo e de RF-Radiorfêrência já instalados de fábrica.

Achamos desnecessário comentar o custo destes tipos de computadores (PC 386/486-Macintosh-Amiga 2000/3000, MSX e etc...) pois, qualquer seção de classificadas, dá facilmente para se comparar estes custos com melhor atualização.

O benefício (lucro, conseguido com o desempenho de cada tipo de equipamento estará evidentemente, diretamente relacionado com o custo do equipamento, seus acessórios e os programas necessários.

Por sua vez, a relação entre o custo e o benefício alcançado pelo MSX, em relação a outros computadores, em muitos casos chega a diferenças ridículas, quando a média é em torno de 3 a 6 vezes menor, tanto nos programas como nos equipamentos.

Programas para integrar computador ao vídeo tais como THE ANIMATOR (PC-US\$ 300,00), VIDEO CHARLEY (PC-US\$ 550,00), MEDIAMAKER (Macintosh-US\$ 700,00), VIDEOTOASTER (Amiga-US\$ 1.500,00) e DCTV (Amiga-US\$ 400,00) usados por VIDEOMAKER'S entre muitos outros programas,



S.O.S. MSX

A Melhor Solução
ao Menor Custo

Assistência Técnica

Micros: IBM PC/XT-AT e MSX

Periféricos: recuperação de drives, impressoras, monitores e terminais
Serviços avulsos ou contratos (com garantia)

Faça já um orçamento e resolva seu problema...

Ligue (011) 210-2288 (tel.) ou 211-3673 (fax)

Av. Brigadeiro Faria Lima, 1766 - Cj. 91 - Pinheiros

CEP 01452 - São Paulo - SP

MICRO	MSX 1	86,25%
	MSX 2	13,75%
Utilização	Lazer	71,25%
	Extra serviço	38,75%
	No serviço	22,50%
O que obtém	Satisfação pessoal	70,00%
	Renda adicional indireta	28,75%
	Renda adicional direta	20,00%
	Renda principal	2,50%

Tabela 1

permitem uma diversificação e realidade visual fantástica na produção de vinhetas, clips e legendas.

Os preços dos softwares profissionais para MSX, normalmente são inferiores a um mini cartucho com um joguinho de videogame.

Qualquer que seja o seu estilo de assistir à mídia televisiva, não há dúvidas de que você estará sempre bem servido com os muitos recursos propiciados pelos computadores.

"George Lucas e Steven Spielberg que o digam!"

Sem nenhuma sombra de dúvida, podemos afirmar que o computador MSX também atende a "muitas mídias". Para confirmar esta afirmação, vamos nos utilizar de dados reais, extraídos da "Pesquisa Geral" que é submetida a todos usuários do Sistema MSX-VIDEO de nossa autoria que, com um ano e meio de existência já é conhecido e usado em todo o território nacional permitindo assim, uma boa visão do uso do

computador MSX no Brasil. Na tabela, apresentamos o perfil do usuário MSX ligado à vídeo produção. OBS.: As respostas da "Pesquisa Geral" nos auxiliam a decidir no que melhorar em quais novos recursos implementar para atender às atividades e/ou necessidades dos usuários, capacitando-os a um maior nível de aproveitamento do seu computador.

Baseado nos dados da tabela (a pesquisa é extensa), já é possível se verificar o quanto a MSX se presta à videoprodução quando orientada e programada para o uso profissional mesmo que, o uso final, seja para o simples lazer e satisfação pessoal.

Um dos resultados obtidos com a Pesquisa junto aos usuários do Sistema MSX-VÍDEO, foi desenvolvimentu do projeto de um equipamento chamado SUPERIMPOSER GENLOCK GL-100, com o qual, o VIDEOMAKER sobrepõe em suas filmagens, imagens geradas pelo computador MSX, tais como, ilustração, legendas e animação.

Este equipamento foi projetado e montado pelo Técnico em Eletrônica, Alonso da Silveira Bispo, divulgada e liberada com exclusividade aos usuários cadastrados do Sistema MSX-VÍDEO.

SOBREPOSIÇÃO DE IMAGENS

Com o GENLOCK GL100 tem a finalidade de misturar a imagem do microcomputador com uma

REVOLUÇÃO EM PROGRAMAÇÃO DE VÍDEO

PT	1 AZ ES	2 AZ CL
	+	+
Q MOVE	W MOVE	E COBRE
←→	↕	⌂
A COPIA	S COPIA	D COPIA
↑ T C	↓ T C	↓ T C
M	M	M1 M2
Z SEQ	X SEQ	C SEQ
LISTA	DESISTE	REPETE



SISTEMA DE PROGRAMAÇÃO
SEQUENCIAL PARA CONSTRUÇÃO
DE EFEITOS AUTOMATIZADOS
NO VÍDEO DO MSX

0 VD CL	- AM ES	b BR
	COR FRENTE	COR SPRITE
J SPRIT	O TELA	P TELA
DESU	PISCA	LIMPA
K SALVA	L CARGA	Ç LISTA
↑ DISCO	↓ DISCO	↓ DISCO
SEQ.	SEQ.	VD PT
M SEQ.	REDUZ	I
PAUSA	VELOC. FUNÇÃO	MENU

É o único sistema que permite a montagem de uma série de efeitos especiais no vídeo e reexecutá-los automaticamente, gerando uma sucessão de aparições como se fosse um filme editado num estúdio de vídeo profissional.

Suporte técnico total e
direta com o Autor Carlos dos Santos.
Cx. 7080 - CEP 20230 - Rio de Janeiro

Nenhum revendedor ou representante
está autorizado ou licenciado pelo Autor
a comercializar o Sistema MSX-Video.

Aplicações: Lazer, Revistas, Cursos e
Comerciais em discos. Vídeo hobby ou
profissional p/ vinhetas ou propaganda.

RODA EM QUALQUER MSX NACIONAL OU IMPORTADO!

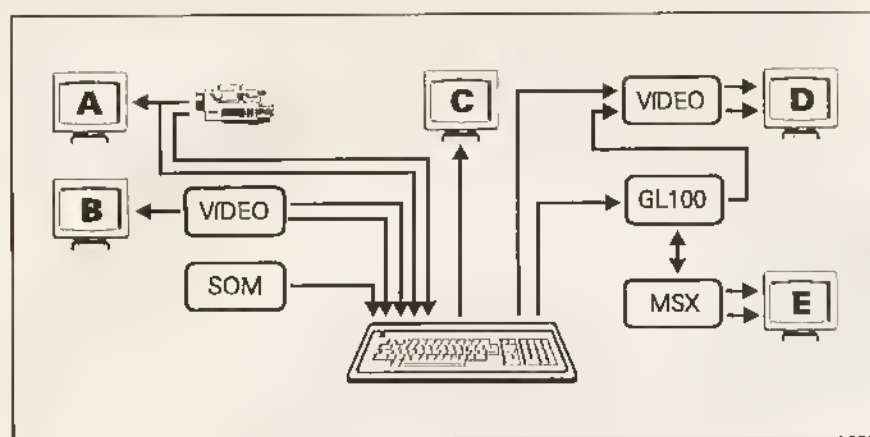


Figura 1

imagem externa, normalmente esta imagem é proveniente de duas fontes: Imagem ao vivo proveniente de uma câmera de vídeo ou imagem editada (finalizada ou não) para receber o acréscimo de aberturas,

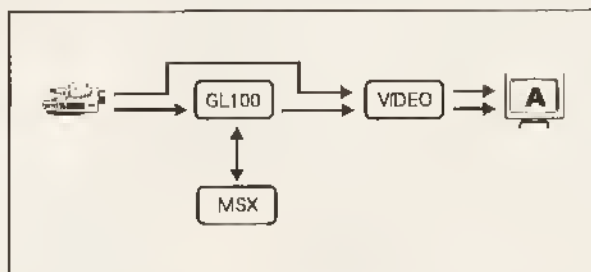


Figura 2

legendas, vinhetas, ilustrações e encerramento, proveniente de um aparelho de videocassete.

Dependendo da sofisticação que atinja a sua edição, você pode estar entre uma das situações apresentadas nas figuras 1 e 2 e, em qualquer uma delas, o ajuste de sintonia ou de croma é fundamental para se iniciar qualquer trabalho de edição de vídeo.

Se sua aparelhagem trabalha totalmente num único sistema de TV (NTSC americano ou PALM brasileiro), bastará calibrar perfeitamente a sintonia do(s) monitor(es) de TV caso você use sintonia por RF (canal 3/4) e/ou calibrar a cor e o brilho da imagem para uma monitoração correta.

OBS.: Monitores de vídeo são aparelhos de TV que recebem os sinais de VÍDEO e ÁUDIO por entradas específicas e separadas. Desta forma, estes sinais não recebem interferência de outras frequências (ondas) de radiofrequência (RF) quando sintonizados pelo canal de TV. Os monitores de vídeo permitem imagem e som puros.

Quando a sua aparelhagem trabalha com os dois sistemas de TV (necessitando de transcodificadores de sistemas de TV) e/ou é composta por aparelhos geradores de efeitos tais como mosaico, solarização, zoom, picture-in-picture, searches, cuts, index-searchs, strobe, fades, wipes, genlock e outros tantos, é preciso que haja perfeita calibragem do(s) monitor(es), o que também é possível fazer mediante alguns ajustes.

Estes ajustes consistem, basicamente, em selecionar todos os equipamentos de efeitos especiais para deixar passar a imagem pura (limpa, sem nenhum efeito), e selecionar o GENLOCK para deixar passar a imagem pura sem mixagem. A seguir, preparar um objeto colorido para ser filmado por uma câmera de vídeo ou uma imagem padronizada que informe a cor que está mostrando. Após ter certeza que todas as cores estão corretas, basta proceder a regulagem final no próprio GENLOCK.

Observe na figura 3 que o GENLOCK recebe e devolve sinais de vídeo no sistema NTSC (americano). Nestes recursos, no MSX-VÍDEO também está disponível um gabarito para acusar deformações de imagens no monitor. Essas deformações podem ser corrigidas por um técnico especializado. Isso será necessário, por exemplo, caso um círculo se apresente como uma elipse ou um quadrado se transforme num retângulo.

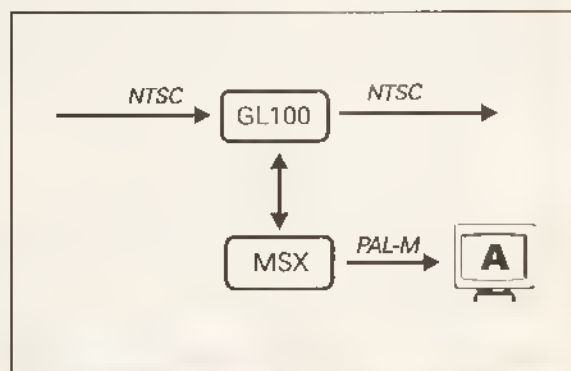
Tendo-se finalmente toda a aparelhagem devidamente regulada, pode-se iniciar o trabalho para se fazer a sobreposição de imagens.

Com os recursos disponíveis no sistema MSX-VÍDEO e com o GENLOCK, torna-se possível realizar coisas como:

- 1) Sobreposição de uma legenda por um determinado tempo de exposição e fazê-la desaparecer com efeitos especiais do software ou com a "fade" do GENLOCK.
- 2) Aparecimento, movimento e desaparecimento de imagens sobre cenários diversos.
- 3) Aberturas de vídeos sobre imagens externas com letreiros e movimentação de desenhos com várias trilhas de animação.

Enfim, com o advento do GENLOCK GL100, tornamos realidade o sonho de uma grande maioria de MSX maniacos que usam seu microcomputador para a edição de vídeo, seja por hobby ou profissionalmente.

Figura 3





KIT VIDEO LOCADORA

O KIT VIDEO LOCADORA foi desenvolvido com o objetivo de agilizar e simplificar as operações realizadas numa locadora ou clube de vídeo. O programa controla, cadastra e controla clientes e fitas disponíveis, exibe histórico de movimentos e emite relatórios completos no monitor ou na impressora.

O KIT VIDEO LOCADORA é muito simples de se utilizar, funciona em discos de 5 1/4 ou 3 1/2 e em qualquer modelo de MSX. Vem acompanhado de um completo manual de instruções.



MSX CLIP-ART

O MSX CLIP-ART é um conjunto de 8 discos com milhares de figuras, desenhos e adornos super variados e com os mais diversos temas, para incrementar ainda mais os seus trabalhos de "DESK-TOP PUBLISHING" com o MSX PAGE MAKER ou outros editores gráficos compatíveis com o padrão de "SHAPES". O MSX CLIP-ART pode ser fornecido em 5 1/4 ou em 3 1/2 (em 3 1/2 adicione o valor respectivo a 8 discos).



I CHING

Escrito na China milenar (cerca de 3.000 a.C.), o I CHING é considerado o mais antigo oráculo onde se concentra toda a sabedoria, filosofia e poesia que a cultura chinesa desenvolveu durante os séculos que se passaram. O método do I CHING por computador elimina as estafantes consultas a tabelas, códigos, etc. Ele é fácil de consultar e foi desenvolvido especialmente para funcionar em qualquer microcomputador da linha MSX equipado com qualquer disk-drive de 5 1/4 ou 3 1/2 polegadas.

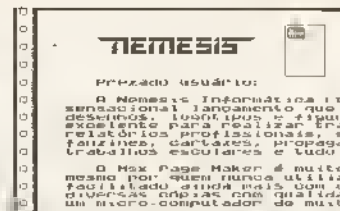
FERRAMENTAS DE PROGRAMAÇÃO (ver página seguinte)

MSX-DOS TOOLS 4.0	Cr\$ 16.000,00
MSX GRAPHIC TOOLS	Cr\$ 16.000,00
MSX PRINTER TOOLS	Cr\$ 16.000,00
MSX PROGRAM TOOLS	Cr\$ 16.000,00
MSX PROJECT TOOLS	Cr\$ 16.000,00

Os 5 pacotes de ferramentas de programação: Cr\$ 60.000,00 (5 1/4) e Cr\$ 80.000,00 (3 1/2)

TABELA DE PREÇOS:

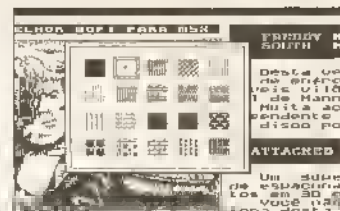
GRADIUS SYSTEM	Cr\$ 24.000,00
GRADIUS FILES #1	Cr\$ 16.000,00
GRADIUS FILES #2	Cr\$ 16.000,00
GRADIUS MUSIC #1	Cr\$ 16.000,00
GRADIUS MUSIC #2	Cr\$ 16.000,00
GRADIUS SYSTEM + FILES 1 + 2 + MUSIC 1 + 2	Cr\$ 70.000,00
KIT VIDEO LOCADORA	Cr\$ 16.000,00
MSX TOP CAD	Cr\$ 24.000,00
I CHING	Cr\$ 16.000,00
MSX PAGE MAKER	Cr\$ 16.000,00
MSX PAGE MAKER KIT	Cr\$ 40.000,00
MSX CLIP-ART	Cr\$ 50.000,00



MSX PAGE MAKER

O MSX PAGE MAKER é o primeiro programa criado especialmente para DESK-TOP PUBLISHING em microcomputadores MSX. Ele se dedica a criação de páginas gráficas em seu formato integral (20,6 x 26,3 cm), mesclando textos em diferentes tipos de letras e tamanhos com figuras diversas que podem ser importadas de editores gráficos ou desenhadas pelo próprio programa. O MSX PAGE MAKER é indispensável para trabalhos escolares, criação de "layouts" em propaganda, cartões pessoais e folhetos, notícias em quaderninhos, fanzines e jornais particulares ("house-organs"), cartas em geral e tudo mais que sua imaginação permitir.

O MSX PAGE MAKER KIT é um pacote que inclui o PROGRAMA PRINCIPAL acompanhado de 4 discos com mais de 80 tipos de letras, molduras, vinhetas e adornos, caracteres góticos, etc. MSX PAGE MAKER é compatível com todas as impressoras gráficas nacionais, com todos os modelos MSX e pode ser fornecido em disquetes de 5 1/4 ou 3 1/2 (PAGE MAKER KIT ou 3 1/2: adicione o valor respectivo a 4 discos). Acompanha um completo manual de utilização.

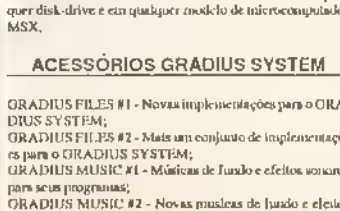
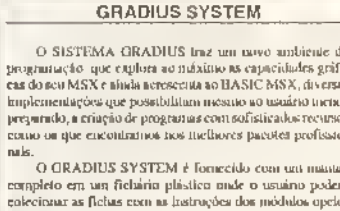
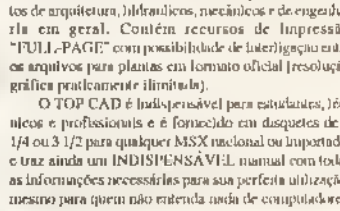
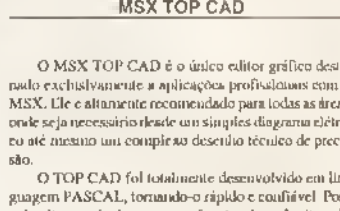
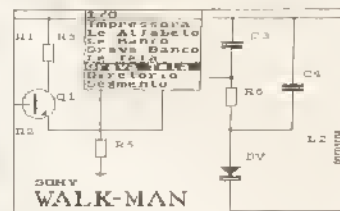
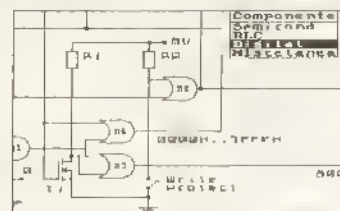
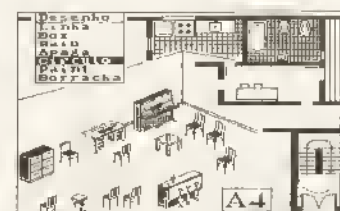


MSX TOP CAD

O MSX TOP CAD é o único editor gráfico desenvolvido exclusivamente para aplicação profissional em MSX. Ele é altamente recomendado para todas as áreas onde seja necessário desde um simples diagrama elétrico até mesmo um complexo desenho técnico de precisão.

O TOP CAD foi totalmente desenvolvido em linguagem PASCAL, tornando-o rápido e confiável. Possui editor próprio para confecção de gabaritos de eletrônica, sistemas modulares, fluxogramas, elementos de arquitetura, hidráulicos, mecânicos e de engenharia em geral. Contém recursos de Impressão "FULL-PAGE" com possibilidade de interligação entre os arquivos para plantas em formato oficial (resolução gráfica praticamente ilimitada).

O TOP CAD é indispensável para estudantes, técnicos e profissionais e é fornecido em disquetes de 5 1/4 ou 3 1/2 para qualquer MSX nacional ou importado, e traz ainda um INDISPENSÁVEL manual com todas as informações necessárias para sua perfeita utilização, mesmo para quem não entenda nada de computadores.



GRADIUS SYSTEM

O SISTEMA GRADIUS traz um novo ambiente de programação que explora ao máximo as capacidades gráficas do seu MSX e ainda acrescenta ao BASIC MSX, diversas implementações que possibilitam mesmo ao usuário iniciante, a criação de programas com sofisticados recursos como um que executamos nos melhores pacotes profissionais.

O GRADIUS SYSTEM é fornecido com um manual completo em um fichário plástico onde o usuário poderá colecionar as fichas com as instruções dos módulos opcionais. Acompanha também um programa de demonstração "G-DESK 1.0". O GRADIUS SYSTEM funciona em qualquer disk-drive e em qualquer modelo de microcomputador MSX.

ACESSÓRIOS GRADIUS SYSTEM

GRADIUS FILES #1 - Novas implementações para o GRADIUS SYSTEM;
GRADIUS FILES #2 - Mais um conjunto de implementações para o GRADIUS SYSTEM;
GRADIUS MUSIC #1 - Músicas de fundo e efeitos sonoros para seus programas;
GRADIUS MUSIC #2 - Novas músicas de fundo e efeitos sonoros para seus programas.

THE MSX NEWS

As melhores novidades dos melhores programadores nacionais e tudo o que existe de melhor para os seus MSX e MSX2 você encontra na NEMESIS.



TEXTO TOTAL

O sistema TEXTO TOTAL oferece o mais poderoso conjunto de recursos disponível para processamento de textos em micros da linha MSX. Trata-se de um programa indispensável a estudantes, escritores, datilógrafos, autônomos, pesquisadores ou tradutores que utilizam um equipamento MSX. O TEXTO TOTAL é o único editor capaz de adicionar ao seu texto, desenhos, logotipos e figuras em geral sem comprometer a velocidade da mesma. Ele funciona com 40 ou 80 colunas e ainda proporciona a utilização de todos os recursos existentes na sua impressora, e muito mais!

O TEXTO TOTAL é fornecido em duas versões básicas para as impressoras mais populares da linha MSX: LADY 8090 e GRAPH MTA. Ele funciona em qualquer computador MSX ligado a qualquer disk drive de 5 1/4 ou 3 1/2.



TALKER

A nova versão do único SINTETIZADOR DE VOZ para MSX, agora também compatível com qualquer modelo nacional ou importado. TALKER faz o seu MSX falar, gerar intervídeos e efeitos sonoros e pode ser também utilizado juntamente com os seus programas em BASIC para torná-los ainda mais.

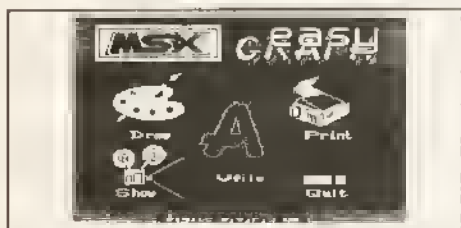
OTALKER, fornecido em fitas de 5 1/4 e 3 1/2, vem com completo manual de instruções e, como já foi dito, funciona em qualquer modelo de computador da linha MSX.



TURBOGRAPH
ZOOM SCREEN EDITOR

O TURBOGRAPH foi criado especialmente para a "pós edição" de desenhos complexos e em apoio à criação de figuras detalhadas com extrema precisão e rapidez. O TURBOGRAPH é o mais lucrativo "ZOOM" para edição gráfica já visto para a linha MSX, com opções para mistura de cores, edição ponto-a-ponto e diversos outros recursos com muita simplicidade através de um sistema de ícones. Ele é ideal para complementar qualquer editor gráfico nas funções que os mesmos deixam a desejar.

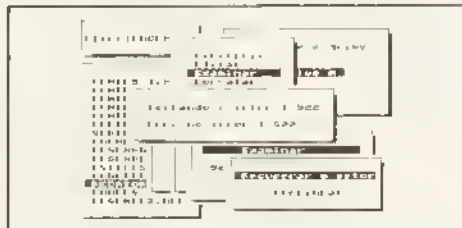
O TURBOGRAPH é compatível com todos os modelos nacionais e importados de hardware MSX. O programa possui também a opção de impressão com resoluções de eixos para as impressoras gráficas nacionais ou importadas.



EASY GRAPH

O editor gráfico definitivo. Possui funções específicas para desenho de PONTOS, RETAS, RAIOS, CÍRCULOS, RETÂNGULOS, ARCOS, HELPSIES, etc. Contém ainda recursos inéditos como a criação de figuras e letras por sistema vetorial, permitindo fácil criação de "shapes" com possibilidade de aumento ou diminuição dos mesmos, ideal para a criação de telas gráficas e desenhos diversos, trabalhos escolares, aberturas e legendas em vídeo-cassete, telas de programas, etc.

O EASY GRAPH vem acompanhado de manual ilustrado com todas as dicas e truques de utilização, incluindo em qualquer MSX com disk drive de 5 1/4 ou 3 1/2.



HELLO!

O Sistema Operacional HELLO! foi desenvolvido visando facilitar a vida dos usuários de MSX com disk drive nas operações básicas com disquetes, na localização e eliminação dos defeitos dos mesmos.

Além dos comandos básicos de manipulação de arquivos, destacamos: eliminação de 70% dos defeitos de disco causadores de Erro de I/O (Disk I/O error), teste completo de disk drive (altamente velocidade, leitura e gravação), teste da CPU (RAM, ROM, BIOS, etc.), procura e substituição de nomes em arquivos ou setores do disco, "ZAPPER" com recursos inéditos, obtenção do endereço, gravação de "LABEL" em disquete, recuperação de diretórios perdidos, cópia de programas e discos protegidos, etc.

O HELLO! funciona através de menus autoexplicativos, podendo ser utilizado por usuários sem prática e grandes conhecimentos. Ele é adaptável para qualquer microcomputador da linha MSX equipado com drive de 5 1/4 (360 KB) e interfaces compatíveis com o padrão nacional da MICROSOFT (DDX, TPS, LASER, EXPAND, etc.). Acompanha um completo manual de instruções.



FLASH BASIC COMPILER

Que tal fazer com que seus programas em BASIC executem até 60 vezes mais rápido?

O FLASH BASIC COMPILER é o primeiro COMPILADOR BASIC para micros MSX que funciona perfeitamente sem necessidade de se escrever o programa em editores de textos, fazer "linkagem", etc. Basta escrever o programa e comandar "CALL COMPILER".

O FLASH BASIC COMPILER vem acompanhado de diversos programas exemplo e detalhadas instruções de utilização. Ele funciona perfeitamente em todos os MSX nacionais ou importados e em qualquer modelo de disk drive, seja de 3 1/2 ou 5 1/4.

TURBOGRAPH



KIT MICRO EMPRESA

O KIT MICRO EMPRESA é uma compilação de programas profissionais criados para microcomputadores MSX. Aqui reunidos fornecem um poderoso pacote integrado capaz de informatizar escritórios, estabelecimentos comerciais de pequeno porte, consultórios, etc.

O KIT MICRO EMPRESA é composto por cinco módulos: Gerenciador, Mala Direta, Fichário Eletrônico, Editor de Textos e Programas de Apoio. Ele pode ser utilizado em qualquer micro da linha MSX, nacional ou importado com drive de 5 1/4 ou 3 1/2, além de possuir um manual completo com instruções bem claras, até mesmo para quem nunca utilizou um computador.

TABELA DE PREÇOS:

FLASH BASIC COMPILER.....	Cr\$ 16.000,00
KIT MICRO EMPRESA.....	Cr\$ 24.000,00
TURBOGRAPH.....	Cr\$ 16.000,00
EASY GRAPH.....	Cr\$ 24.000,00
TALKER.....	Cr\$ 16.000,00
TEXTO TOTAL.....	Cr\$ 16.000,00
HELLO!.....	Cr\$ 16.000,00
Em 3 1/2 acrescenta Cr\$ 6.000,00 por programa!	

PEDIDOS POR CORREIO:

Envie VALE POSTAL ou CHEQUE NOMINAL À NEMESIS INFORMÁTICA Ltda. - CAIXA POSTAL 4.583 CEP:20.001 - Rio de Janeiro - RJ.

PEDIDOS POR TELEFONE:

A maneira mais rápida de adquirir seu programa é contactando-nos pelo telefone: (0242) 42-2455 (secretaria eletrônica fora do horário comercial).



Ferramentas de Programação

Pedidos por telefone: (0242) 42-2455 no horário comercial (secretária eletrônica fora do horário do expediente).

Pelo correio: envie VALE POSTAL ou CHEQUE NOMINAL à NEMESIS INFORMÁTICA LTDA. - CAIXA POSTAL 4.583 CEP 20.001 - Rio de Janeiro - RJ



GRAPHIC TOOLS

O MSX GRAPHIC TOOLS 1.0 é um conjunto de programas utilitários dedicados e aplicações gráficas com microcomputadores da linha MSX.

Podemos destacar: 'SCANNER' de telas gráficas, que possibilita telas de jogos e de dentro de programas gráficos para posterior utilização, EDITOR GRÁFICO (baseado no mais sofisticado manipulador de telas existente para a linha MSX, com todos os recursos de desenho, espelho, rotação, 'zoom', janelas, etc), simulador de cópia gráfica em preto e branco ('blanker'), CONVERSOR de telas do MSX1 para o MSX2, COMPACTADOR e DESCOMPACTADOR de telas (Screen Cruncher e 'Descruncher'), conversores diversos para permuta de telas entre todos os editores gráficos existentes para MSX, carregador e conversor de Isias do microcomputador ZX SPECTRUM (TK 90/95) para MSX, programa completo de IMPRESSÃO GRÁFICA para impressoras matriciais com possibilidade de mudança entre localidades de cinza, diversos tamanhos e variados recursos de impressão com muita qualidade.

O MSX GRAPHIC TOOLS 1.0 funciona perfeitamente em qualquer microcomputador da linha MSX acompanhado de qualquer modelo de disk-drive de 5 1/4 ou 3 1/2.



MSX-DOS TOOLS

O MSX-DOS TOOLS 4.0 é a última versão do primeiro pacote de ferramentas lançado no Brasil. Trata-se de um conjunto de utilitários indispensáveis para todos que possuem um MSX com disk-drive.

Entre os utilitários destacamos: COPIADOR DE DISCOS TRAVADOS, ORDENADOR TOTAL OU PARCIAL DE DIRETÓRIO, TURBO-FORMATADORES, AUTO-EXECUTOR DE PROGRAMAS, LOCALIZADOR DE DEFEITOS DE DISCO, MEDIDOR DIGITAL DA VELOCIDADE DO DRIVE, CONVERSORES 'BAS-BIN' E 'BIN-COM', EXAMINADOR DE DISCOS, RECUPERADOR DE PROGRAMAS PERDIDOS, COMPARADOR DE ARQUIVOS, 'STOP-DRIVE', e muito mais.

Embora seja compatível com qualquer microcomputador MSX, o MSX-DOS TOOLS 4.0 possui alguns utilitários que são destinados a determinadas interfaces controladoras de disk-drive. Todo o pacote é compatível com interfaces do padrão nacional MICROSOFT (DDX, LASER, TFX, EXPAND, DMX, RACIDATA) e alguns dos seus mais importantes utilitários são também compatíveis com interfaces do padrão internacional (SHARP, TRADECO, DDX 2.0, LEOPARD E DDPLUS). O MSX-DOS TOOLS 4.0 é fornecido em disquetes de 5 1/4 ou 3 1/2 com completo manual de utilização.



PROGRAM TOOLS

O MSX PROGRAM TOOLS 1.0 é uma coleção de programas desenvolvidos com a intenção de facilitar e viabilizar dos programadores de máquinas de linha MSX. O sistema é composto por diversos utilitários inéditos com as mais diversas finalidades: CRIPTOGRAFOADOR de PROGRAMAS, LOCALIZADOR de VARIÁVEIS, COMPACTADOR de PROGRAMAS ('PROGRAM CRUNCHER'), LOCALIZADOR de DESVIOS ('PROGRAM RETRIEVE'), IMPRESSOR de PROGRAMAS, AUXILIARES de DIGITAÇÃO ('FASTYPE', 'CHRTPYPER' e 'MEMOKEYS'), EDITOR de PROGRAMAS, 'PASTE-UP' de 'STRINGS' ('STRING-SEARCH'), RECUPERADOR de PROGRAMAS PERDIDOS, e muito mais!

O MSX PROGRAM TOOLS 1.0 é fácil de se utilizar e vem acompanhado de um completo manual de instruções. Ele é compatível com qualquer modelo de microcomputador MSX e qualquer interface de disk-drive. Está disponível em disquete nas versões de 5 1/4 e 3 1/2 polegadas.



PROJECT TOOLS

O MSX PROJECT TOOLS 1.0 é uma coletânea de utilíssimas rotinas de programação que facilitem ao usuário o projeto e a criação de seus próprios programas. Com a utilização das rotinas existentes neste pacote, o seu programa em BASIC ficará com um aspecto muito mais profissional, pois eles reúnem o que há de mais avançado em termos de programação.

Entre as rotinas que compõem o MSX PROJECT TOOLS 1.0 podemos destacar: CARACTERES REDEFINIDOS PADRÃO 'WINDOWS', JANELAS COM 16 NÍVEIS, MENUS 'PULL-DOWN' (MSX1), ROTINA DE 'ACCEPT', ROTINAS DE 'SCROLL', DIRETÓRIO 'ROLINDEX', NOVO MEIO DE FORMATAÇÃO DE DISCOS, etc.

O MSX PROJECT TOOLS 1.0 funciona em qualquer MSX equipado com qualquer interface controladora de disk-drives de 5 1/4 ou 3 1/2, e vem acompanhado de um manual completo.



PRINTER TOOLS

O MSX PRINTER TOOLS 1.0 é um conjunto de ferramentas dedicadas ao auxílio no uso de impressoras com os microcomputadores da linha MSX.

Entre as funções disponíveis no pacote, encontramos FILTROS UNIVERSAIS que permitem que qualquer impressora existente possa imprimir corretamente e acentuação da língua portuguesa; rotinas para IMPRESSÃO DE TELAS GRÁFICAS, GERADOR DE ETIQUETAS PERSONALIZADAS ('LABELS'), GERADOR DE FAIXAS GIGANTES ('BANNERS'), e diversas ferramentas de auxílio na utilização de impressoras nacionais e importadas com o MSX.

O MSX PRINTER TOOLS 1.0 é fácil de se utilizar e vem acompanhado de um completo manual de instruções. Ele é compatível com qualquer modelo de microcomputador MSX e qualquer interface de disk-drive. Está disponível em disquete nas versões de 5 1/4 e 3 1/2 polegadas.



PROMOÇÃO ESPECIAL

Para quem deseja adquirir algum pacote de ferramentas de programação do mesmo toda a coleção, a NEMESIS traz algumas condições especiais:

MSX-DOS TOOLS 4.0	Cr\$ 16.000,00
MSX GRAPHIC TOOLS	Cr\$ 16.000,00
MSX PRINTER TOOLS	Cr\$ 16.000,00
MSX PROGRAM TOOLS	Cr\$ 16.000,00
MSX PROJECT TOOLS	Cr\$ 16.000,00

Os 5 pacotes de ferramentas de programação: Cr\$ 60.000,00 (5 1/4) e Cr\$ 80.000,00 (3 1/2)

Em qualquer compra você receberá assinatura grátis do informativo "PROGRAMMING TOOLS" com as últimas novidades sobre utilitários e ferramentas de programação.

POSTCARD

Organize Seu Cadastro De Clientes

Muita gente possui um micro MSX e não o utiliza em suas empresas, por pensar que somente um PC pode ter utilidade em seus escritórios. O programa publicado prova o contrário, pois com ele qualquer empresa poderá manter um cadastro de clientes com agenda telefônica e mala direta.

O número de pessoas que pode ser cadastrado depende unicamente do espaço disponível em disquete. O programa, batizado de POST CARD (esta é a versão 1.1), permite organizar o arquivo em disco, com opções de cadastrar, ler, imprimir, ordenar e tudo mais que é necessário para tornar o programa útil.

Após digitá-lo e gravá-lo no programa, você certamente vai querer vê-lo funcionando. Portanto, mãos à obra! A primeira imagem que você vai ver é a tela de apresentação. Após esta tela, o programa pedirá um nome para o arquivo. Digite-o sem extensão, pois o programa assume automaticamente a extensão CXP. Coloque o disco para o arquivo no drive, digite a data e o programa abrirá o arquivo no disco.

O Menu Principal é o rixa de sustentação do programa. Tudo que você quiser fazer, terá que passar antes necessariamente por este menu. Ele é composto por cinco opções, as quais serão analisadas a seguir.

OPÇÃO 1 ENTRAR REGISTRO

Sempre que for preciso cadastrar um novo cliente no arquivo, você deve utilizar esta opção. Preencha todos os dados pedidos (nome, endereço, bairro, cidade, estado, tipo telefone). Com isso, aparecerá um submenu com três opções, onde você poderá retornar ao Menu Principal, ou inserir outro cliente ou ainda, corrigir os dados do último cliente, caso você tenha digitado algo errado.

OPÇÃO 2 LER REGISTRO

Antes de tentar usar esta opção, você deve ter no mínimo dois registros no arquivo. Aparecerá um submenu perguntando se você quer ler o registro pelo seu número, pela ordem em que se encontram arquivados ou pelo nome do cliente. Na opção de leitura pelo nome, não é necessário digitar o nome inteiro, só as iniciais já bastam. Depois de achado o registro desejado, você terá a opção de Retornar

ao Menu, Modificar o registro ou ainda Deletar o registro. Muito cuidado ao deletar um registro, pois você não terá mais como recuperá-lo.

OPÇÃO 3 IMPRIMIR ARQUIVO

Ao usar esta opção, o programa imprimirá todo o arquivo em forma de etiquetas de endereçamento (aquelas usadas para se fazer mala-direta). Os comandos LPRINT existentes nas linhas 2050 e 2060 são específicos para a impressora LADY 80, portanto, caso você tenha outra impressora, procure no manual da sua o comando equivalente. O comando da linha 2050 causa um reset na impressora, como se você desligasse e ligasse novamente a impressora. O comando da linha 2060 desativa o modo comprimido da impressora.

OPÇÃO 4 ORDENAR ARQUIVO

Esta opção coloca em ordem alfabética todos os registros do arquivo. Devido à ordenação a ser feita no próprio disco e não na memória do micro, a ordenação é muito lenta quando existem muitos registros, por isso, recomendando que seja feita quando estritamente necessário. Quem tiver uma megaram-disk poderá utilizá-la para obter uma velocidade maior na hora da ordenação.

OPÇÃO 5 FIM DA OPERAÇÃO

NUNCA desligue o micro antes de passar por esta opção. Caso contrário você poderá perder alguns registros. Uma recomendação: o disco onde está o arquivo deve ter também o Sistema Operacional.

ESTRUTURA DO ARQUIVO

A estrutura atual do arquivo gerado pelo POST CARD é:

NOMEAK\$ - 025 CARACTERES
ENDEREÇO.....AM\$ - 025 CARACTERES
BAIRROAO\$ - 010 CARACTERES
CIDADE.....AR\$ - 017 CARACTERES
ESTADO.....AT\$ - 002 CARACTERES
CEPAV\$ - 005 CARACTERES
TELEFONE.....AZ\$ - 011 CARACTERES ■

ALEXANDRE
CARDOSO
DULLIUS

Listagem do programa POSTCARD

```

10 .....
11 .....
20 '          POST CARD  1.1
30 '
40 ' Autor:Alexandre Cardoso D
ullius '
50 '
60 '          Revista CPU
70 .....
80 REM Inicializa Sistema
90 CLEAR2539
100 REM ONERRORGOTO244
110 TROFF:COLOR15,1,1:KEYOFF
120 WIDTH39:DEFINIA-Z
130 MAXFILES=2:LOCATE0,0,1:SCR
EENO
140 PRINTSPC(11)"POST CARD  1.
1":PRINT:PRINT
150 PRINT"      Sistema de Cadast
ro de Clientes"
160 PRINT"      e Agenda de Te
lefonos com"
170 PRINTSPC(12)"Mala direta"
180 PRINT:PRINT:PRINT
190 PRINT
200 PRINT:PRINT"      Autor:"
210 PRINTSPC(9)"ALEXANDRE CARD
OSO DULLIUS"
220 LOCATE13,18:PRINT"Revista
Cpu/Msx"
230 AA=39:AB=21:AD=1:AJ=1:GOSU
B250:GOTO350
240 REM Entrada de dados
250 DEFUSR=&H156:A=USR(0):AC$=
""
260 IFLEN(AC$)=ADTHENRETURN
270 LOCATEAA,AB,1:A$=INKEY$
280 LOCATEAA,AB,0:IFAS$=""THEN2

```

```

60
290 IFASC(AS)=13ANDLEN(AC$)>=A
JTHENLOCATEAA,AB,0:RETURN
300 IFASC(AS)=8ANDLEN(AC$)>0TH
ENAC$=LEFT$(AC$, (LEN(AC$))-1):
LOCATEAA-(LEN(AC$))-1,AB,0:PRI
NTAC$:CHR$(AE):AA=AA-1:GOTO260
310 IFASC(AS)<>32ANDASC(AS)<38
THEN260
320 LOCATEAA,AB,0:PRINTA$;:AC$
=AC$+A$:AA=AA+1
330 GOTO260
340 REM Inicializa Sistema
350 CLS:LOCATE,,1:PRINT"Inicia
lizando Sistema ...",,,,,,"
Coloque o disco para arquivo
no","drive A,e entre nome par
a o arquivo.";
360 PRINT,,,SPC(12)"_____.C
XP"
370 AA=12:AB=7:AD=8:AE=95:AJ=1
:GOSUB250:AF$=AC$+"_CXP":AJ=1
380 ONERRORGOTO2380
390 LOCATE7,10,1:PRINT"Entre a
data __/__/__"
400 AB=10:AD=2:AE=95:AA=20:GOS
UB250:AJ=1
410 AG=VAL(AC$):AA=23:GOSUB250
:AH=VAL(AC$):AA=26:AJ=2:GOSUB2
50:AI=VAL(AC$)
420 IFAI<89ORAI>99THEN390
430 IFAH<10RAH>12THEN390
440 IFAH=1ANDAG>31THEN390
450 IFAH=2ANDAG>28THEN390
460 IFAH=4ANDAG>30ORAH=6ANDAG>
30ORAH=9ANDAG>30ORAH=11ANDAG>3
0THEN390
470 A=-3512:POKEA,AG:POKEA+1,A
H:POKEA+2,AI-80
480 LOCATE5,13,1:PRINT"Acessan
do arquivo no disco ..."
490 OPEN"A:PITT.PRIV"AS#2LEN=95
500 CLOSE:KILL"PITT.PRIV"

```

```

510 OPEN"A:"+AF$ AS#1 LEN=95
520 FIELD#1,25 AS AK$,25 AS AM
$,10 AS AO$,17 AS AR$,2 AS AT$
,5 AS AV$,11 AS AZ$
530 FIELD#1,95 AS T$
540 AW=(LOF(1)/95)+1
550 IFAW<2THEN610
560 AA=AW-1:FORBC=AATO1STEP-1
570 GET#1,BC
580 AC$=AK$+AM$+AO$+AR$+AT$+AV
$+AZ$
590 IFAC$=STRING$(95," ")THENA
W=AW-1:NEXTBC
600 REM Menu Principal
610 CLS:LOCATE0,0,1:PRINT"Menu
Principal"
620 LOCATE4,3:PRINT"[1] Entrar
Registro"
630 PRINT"      [2] Ler Registro
"
640 PRINT"      [3] Imprimir Arg
uivo"
650 PRINT"      [4] Ordenar Arqu
ivo"
660 PRINT"      [5] Fim da Opera
o"
670 LOCATE12,11:PRINT"Qual a
opo [_]"
680 AA=28:AB=11:AD=1:AE=95:AJ=
1:GOSUB250
690 IFVAL(AC$)<1ORVAL(AC$)>5TH
EN670
700 ONVAL(AC$)GOTO830,1070,197
0,2160,1800
710 GOTO710
720 REM Apedido
730 LOCATE0,5,1
740 PRINT"Nome ....->"
750 PRINT"Endereo .->"
760 PRINT"Bairro ...->"
770 PRINT"Cidade ...->"
780 PRINT"Estado ...->"
790 PRINT"Cep .....->"

```

TUDO PARA MSX

- DRIVE S 1/4
- PLACA 80 COLUNAS
- MODEM DE COMUNICAÇÃO
- MEGARAM DISK 256 KB

- MEGARAM DISK 512 KB
- MEGARAM DISK 768 KB
- INTERFACE DUPLA PIDRIVE
- IMPRESSORAS

- TRANSFORMAÇÃO P/2 • 0
- MONITORES
- EXPANSOR DE SLOT (C/4SLOTS)
- GABINETE PIDRIVE C/FONTE FRIA

Catálogo Completo Cr\$ 2.000,00. Atendemos todos os estados em 24 horas via SEDEX. Para fazer seu pedido, envie cheque nominal com carta detalhada para MSX-SOFT INFORMÁTICA.



Matriz: RJ - Av. 28 de Setembro, 226 Loja 110 VILA SHOPPING - RJ - CEP 20551 - TELS.: (021) 284-6791 e 264 1549
 Filial Curitiba: Av. 7 de Setembro, 3.146 Loja 20 SHOPPING SETE - CURITIBA - PR - CEP 80010 - TEL. (041) 232-0399
 Filial São Paulo: Rua Luís Goes, 1.466 S/2 e 3 VILA MARIANA - SÃO PAULO - SP - CEP 04043 - TEL.: (011) 5/9-8050

Listagem do programa POSTCARD - CONTINUAÇÃO

```

800 PRINT"Telefone .->"
810 RETURN
820 REM Entrar Registro
830 CLS:PRINT"Entrar Registro
..."
840 GOSUB730:LOCATE0,2,1:PRINT
"Registro n 0000":AS=STR$(AW)
:AA=15
850 FORA=LEN(AS)TO2STEP-1:LOCA
TEAA,2:PRINTMID$(AS,A,1):AA=AA
-1:NEXTA
860 AA=13:AB=5:AD=25:AE=32:AJ=
1:GOSUB250:AL$=AC$
870 AA=13:AB=6:GOSUB250:AN$=AC
$
880 AA=13:AB=7:AJ=0:AD=10:GOSU
B250:AP$=AC$
890 AA=13:AB=8:AJ=1:AD=17:GOSU
B250:AS$=AC$
900 AA=13:AB=9:AD=2:AJ=2:GOSUB
250:AU$=AC$
910 AA=13:AB=10:AD=5:AJ=5:GOSU
B250:AX$=AC$
920 AA=13:AB=11:AD=11:AJ=0:GOS
UB250:AY$=AC$
930 LSETAK$=AL$:LSETAM$=AN$:LS
ETAO$=AP$:LSETAR$=AS$:LSETAT$=
AU$:LSETAV$=AX$:LSETAZ$=AY$
940 PUT#1,AW
950 REM 1FBB=1THENRETURN
960 AW=AW+1:GOTO970
970 LOCATE5,14,1:PRINT"[1] Ret
ornar Menu"
980 LOCATE5,15:PRINT"[2] Outro
Registro"
990 LOCATE5,16:PRINT"[3] Corri
gir sintaxe"
1000 LOCATE8,18:PRINT"Qual op
o [_]"
1010 AA=20:AB=18:AD=1:AE=95:AJ
=1:GOSUB250
1020 IFVAL(AC$)<1ORVAL(AC$)>3T
HEN1000
1030 IFAC$="1"THEN610
1040 IFAC$="2"THENGOTO830
1050 AW=AW-1:GOTO830
1060 REM Ler Registro
1070 IFAW<3THEN610
1080 CLS:PRINT"Ler Registro ..
."
1090 LOCATE5,4,1:PRINT"[1] Por
n Registro"
1100 LOCATE5,5:PRINT"[2] Pela
ordem"
1110 LOCATE5,6:PRINT"[3] Pelo
nome"
1120 LOCATE8,9:PRINT"Qual op
o [_]"
1130 AA=20:AB=9:AD=1:AE=95:AJ=
1:GOSUB250
1140 IFAC$="1"THEN1180
1150 IFAC$="2"THEN1550
1160 IFAC$="3"THEN1660
1170 GOTO1120
1180 LOCATE0,12:PRINT"Qual n
registro{menor que"(AW-1)}"
"
1190 AA=31:AB=12:AD=4:AE=32:AJ
=1:GOSUB250
1200 IFVAL(AC$)<1ORVAL(AC$)>(A
W-1)THEN1180
1210 CLS:PRINT"Ler registro pe
lo nmero ..."
1220 GET#1,VAL(AC$):BC=VAL(AC$
):GOSUB730:GOSUB1240:GOTO1330
1230 REM Apedido 2
1240 LOCATE0,2:PRINT"Registro
n"(VAL(AC$)):LOCATE13,5:PRINT
AK$
1250 LOCATE13,6:PRINTAM$
1260 LOCATE13,7:PRINTAO$
1270 LOCATE13,8:PRINTAR$
1280 LOCATE13,9:PRINTAT$
1290 LOCATE13,10:PRINTAV$
1300 LOCATE13,11:PRINTAZ$
1310 BY=VAL(AC$):RETURN
1320 REM Menu 2 do Ler Registr
o
1330 LOCATE5,14,1:PRINT"[1] Re
tornar Menu"
1340 LOCATE5,15:PRINT"[2] Modi
ficar Registro"
1350 LOCATE5,16:PRINT"[3] Dele
tar Registro"
1360 LOCATE8,18:PRINT"Qual op
o [_]"
1370 AA=20:AB=18:AD=1:AJ=1:AE=
95:GOSUB250
1380 IFAC$="1"THEN610
1390 IFAC$="2"THEN1420
1400 IFAC$="3"THEN1440
1410 GOTO1360
1420 BB=1:CLS:PRINT"Modificar
Registro n";BC
1430 SWAPAW,BC:GOSUB730:GOSUB8
60:SWAPAW,BC:BB=0:GOTO610
1440 CLS:PRINT"Deletar Registr
o n";BC
1450 LOCATE8,5:PRINT"Confirma
(S/N) [_]"
1460 AA=24:AB=5:AD=1:AJ=1:AE=9
5:GOSUB250
1470 IFAC$="n"ORAC$="N"THEN610
1480 IFAC$<>"s"ANDAC$<>"S"THEN
1450
1490 LSETAK$="":LSETAM$="":LSE
TAO$=""
1500 LSETAR$="":LSETAT$="":LSE
TAV$=""
1510 LSETAZ$="":PUT#1,BY
1520 GOTO610
1530 REM
1540 REM Ler Pela Ordem

```

CHAMPION

NA CHAMPION SOFTWARE LTDA., VOCÊ ENCONTRA OS
MELHORES JOGOS, QUALIDADE PROFISSIONAL, GARANTIA
DE SEUS SERVIÇOS E O MELHOR PRAZO DE ENTREGA.



PROMOÇÃO:
NA COMPRA DE 10 JOGOS + 2
GRÁTIS

ÚLTIMAS NOVIDADES
GRAVAÇÕES SOMENTE EM DISCO !!!

CHAMPION SOFTWARE LTDA.
RUA CLÉLIA, 1837 - LAPA - 05042 - SÃO PAULO - SP
CAIXA POSTAL 11.844 - FONE/FAX: (011) 65-2030

PEÇA CATÁLOGO GRÁTIS OU VISITE NOSSO "SHOW ROOM"

ATENDEMOS TAMBÉM AOS SÁBADOS E ATRAVÉS
DO REEMBOLSO POSTAL (SEDEX A COBRAR)

Listagem do programa POSTCARD - CONTINUAÇÃO

```

1550 CLS:PRINT"Ler Pela Ordem
...
1560 GOSUB730:FORBC=1TOAW-1
1570 GET#1,BC
1580 AC$=STR$(BC):GOSUB1240
1590 LOCATE8,16:PRINT"[P]rim
o [E]scolhido"
1600 LOCATE12,17:PRINT"Qual op
o [ ]"
1610 AA=24:AB=17:AD=1:AJ=1:AE=
95:GOSUB250
1620 IFAC$="P"ORAC$="p"THENNEX
TBC:GOTO610
1630 IFAC$="E"ORAC$="e"THENAC$
=STR$(BC):LOCATE8,16:PRINTSPC(
80);:GOTO1330
1640 GOTO1600
1650 REM Ler Pelo Nome
1660 CLS:PRINT"Ler Pelo Nome .
.."
1670 LOCATE0,5:PRINT"Entre nom
e->"
1680 AA=14:AB=5:AD=25:AJ=1:AE=
32:GOSUB250
1690 AF$=AC$:GOSUB730:FORBC=1T
OAW-1
1700 GET#1,BC
1710 IFAF$<>LEFT$(AK$,LEN(AF$)
)THENNEXTBC:GOTO600
1720 AC$=STR$(BC):GOSUB1240
1730 LOCATE8,16:PRINT"[C]ontin
ua [E]scolhido"
1740 LOCATE12,17:PRINT"Qual op
o [ ]"
1750 AA=24:AB=17:AD=1:AJ=1:AE=
95:GOSUB250
1760 IFAC$="c"ORAC$="C"THENNEX
TBC:GOTO600
1770 IFAC$="E"ORAC$="e"THENAC$
=STR$(BC):LOCATE8,16:PRINTSPC
(80);:GOTO1330
1780 GOTO1740
1790 REM Fim da Operao
1800 CLS:PRINT"Fim da Operao
..."
1810 LOCATE8,5:PRINT"Confirma
(S/N) [ ]"
1820 AA=24:AB=5:AD=1:AJ=1:AE=9
5:GOSUB250
1830 IFAC$="N"ORAC$="n"THEN600
1840 IFAC$<>"S"ANDAC$<>"s"THEN
1810
1850 IFLOF(1)/95>AW-1THEN1890
1860 CLOSE:CLS:PRINT"Post Card
1.1"
1870 PRINT:PRINT" Finalizan
do Operao"
1880 GOTO1950
1890 CLS:PRINT"Post Card 1.1"
1900 PRINT:PRINT" Finalizan
do Operao"
1910 FORBC=AW-1TOLOF(1)/95
1920 LSETAK$="":LSETAM$="":LSE
TAO$="":LSETAR$="":LSETAT$="":
LSETAV$="":LSETAZ$=""
1930 PUT#1,BC
1940 NEXTBC
1950 CLOSE:CLEAR200,&HDE77:POK
E&HF346,1:CALLSYSTEM
1960 REM Imprimir Arquivo
1970 IFAW<3THEN610
1980 CLS:PRINT"Imprimi Arquivo
..."
1990 LOCATE0,5:PRINT"A impress
ora est preparada (S/N) [ ]"
2000 AA=35:AB=5:AD=1:AJ=1:AE=9
5:GOSUB250
2010 IFAC$="N"ORAC$="n"THEN610
2020 IFAC$<>"S"ANDAC$<>"s"THEN
1990
2030 LOCATE8,12:PRINT"Imprimin
do o Arquivo !"
2040 POKE&HF417,0
2050 LPRINT CHR$(27);"@";
2060 LPRINT CHR$(18);
2070 FORBC=1TOAW-1
2080 GET#1,BC
2090 LPRINT" ";AK$
2100 LPRINT" ";AM$
2110 LPRINT" ";AO$
2120 LPRINT" ";AV$;" - ";AR
$;" - ";AT$
2130 LPRINT:LPRINT:NEXTBC
2140 GOTO610
2150 REM Ordenao do Arquivo
2160 CLS:PRINT"Ordenao do Ar
quivo"
2170 LOCATE9,5:PRINT"Ordenando
o Arquivo !"
2180 K=AW-1
2190 X=0
2200 GET#1,1
2210 ZL=CVS(AK$)
2220 TL$=T$
2230 FORJ=2TOK
2240 GET#1,J
2250 ZH=CVS(AK$)
2260 TH$=T$
2270 IFZL<=ZHTHENZL=ZH:TL$=TH$
:GOTO2330
2280 LSETT$=TL$
2290 PUT#1,J
2300 LSETT$=TH$
2310 PUT#1,J-1
2320 X=1
2330 NEXTJ
2340 K=K-1
2350 IFX=1ANDK>2THEN2190
2360 GOTO610
2370 REM Tratamento de Erros
2380 IFERR<=55THENLOCATE0,21:P
RINT"Mal funcionamento":A$=INP
UT$(1):CLOSE:RESUME:RUN
2390 IFERR=56THENLOCATE0,21:PR
INT"Nome Incorreto p/ arquivo"
:A$=INPUT$(1):RESUME350
2400 IFERR=60THENLOCATE0,21:PR
INT"Disco no inicializado":A$
=INPUT$(1):RESUME10
2410 IFERR=62ORERR=63THENLOCAT
E0,21:PRINT"Cad o drive A?":A
$=INPUT$(1):RESUME10
2420 IFERR=66THENLOCATE0,21:PR
INT"Disco cheio":A$=INPUT$(1):
CLOSE:RESUME10
2430 IFERR=67THENLOCATE0,21:PR
INT"Diretorio cheio":A$=INPUT$
(1):RESUME10
2440 IFERR=68THENLOCATE0,21:PR
INT"Disco protegido":A$=INPUT$
(1):RESUME10
2450 IFERR=69THENLOCATE0,21:PR
INT"Erro de E/S (I/O)":A$=INPU
T$(1):RESUME10
2460 IFERR=70THENLOCATE0,21:PR
INT"Disco desconectado":A$=INP
UT$(1):RESUME10
2470 LOCATE0,21:PRINT"Acontece
u um erro":A$=INPUT$(1):CLOSE:
RESUME10
2480 RESUMENEXT

```



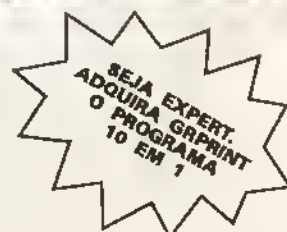
INFORMÁTICA

LANÇAMENTO GRPRINT

Não perca essa! No GRPRINT você faz capas, cartazes, convites, cartões, faixas e calendários. Levar horas no editor gráfico é coisa do passado! Não esvazie o seu bolso comprando editores de cartões, faixa, shapes, ampliadores etc. No GRPRINT vem tudo isso! Acabou-se a agonia de editar aqui, carrega ali, amplia lá, imprime acolá... Evolua com GRPRINT. Lançamento Cr\$ 40.000,00. Postamos para todo o Brasil.

Como pedir: envie seus dados, tipo de drive, vale postal ou cheque nominal para: Ricardo Muniz.
Av. Manoel Dias da Silva, 358/402 - CEP 41860 SSA-BA. Tel.: (071) 240-4677

MSX



Faça sua grande jogada aqui

TOY GAMES

INFORMÁTICA

PC

JOGOS
APLICATIVOS
PERIFÉRICOS



1 e 2 MEGARAM
MEMORY MAPPER

PRODUTOS XSW

- Chave Mestra
- Versor
- Contrato Empresa
- Fluxo de Caixa

SOLICITE NOSSO CATÁLOGO
GRÁTIS

LANÇAMENTO

Placa para ligar
seu PC em TV.

**TOYGAMES
INFORMATICA**

Caixa Postal 7716 - CEP 01064
São Paulo - SP

Rua Galvão Bueno, 714 - Conj. 16
Liberdade - São Paulo - SP
Próximo Estação Metrô São Joaquim

Fone: (011) 277-4878

AMIGA

JOGOS
APLICATIVOS
PERIFÉRICOS

PROMOÇÃO

- A cada 10 jogos 1 grátis
- Preço especial para pacotes de 100 jogos

PERIFÉRICOS

- Drives 5 1/4 e 3 1/2
- Impressoras
- Modems
- Monitores

PC/XT - AT

DISCOVERY

Professional Publisher
Screen Stelar
MSX Post Maker

NEMESIS

Top Card
Page Maker
Clip-Art
Hello

HITEK

MSX Turbo
Animador 3D

**ACEITAMOS CARTÃO
DE CRÉDITO**

**DESPACHAMOS PARA
TODO O BRASIL**

ABERTO TAMBÉM SÁBADOS DAS 9:30 AS 16:00 HORAS

Ilmo Sr. Editor,
Saudações cordiais,

Recebi sua carta, aguardei sua resposta e, por fim, saiu sua manifestação a respeito de minha consulta, publicada na edição 26, na seção de cartas.

Reflutante, houve um mal entendido desde a início. Devo esclarecer que não se trata de "software", e sim, "hardware". Veja bem: eu estava rodando uma tabela, quando o AT-286 "entrou em pânico", i. e. em "overflow", na meio dos cálculos de um programa estruturado na última versão do BASIC, cujo desempenho é natível...

Reitero na escuridão de que a meu problema não pode ser resolvido "arbitrariamente" por "fórmula", mediante qualquer "software", visto que um velho Hat-Bit, não capenga, rodou a tabela toda, tranquilamente. Em face dessa situação, merecia, como já percebi, que quisesse todos os usuários de MSX ignorar solenemente a sua rapacidade de potência que é de 62 (10^{62}).

Esta tabela é fundamental para a Teoria que estou desenvolvendo e, por isso, tenho interesse em aprofundar conhecimentos de informática o que exige da minha ajuda. Uma versão avançada desta linguagem notável por sua simplicidade como é o BASIC, criada por John Kemeny e Thomas Kurtz, resolu inteiramente satisfatória. Consegui fazer programas em BASIC pelo método da soma de funções que permitem simular combinações químicas de moléculas, cuja verificação científica é garantida pela tabela que leva o PC ao "overflow"...

Outrossim, adquiri um MSX 2.0+ que já muda de figura completamente a situação do meu antigo MSX. Além disso, tenho outro AT 286-25 que vai ficar para jogos e gráficos dos meus filhos...

Concluindo: o meu problema básico não é de precisão. A precisão necessária é de "hardware" do microprocessador da "INTEL" que continua cochilando em cima desse expoente exorbitante de 10^{38} ...

Como sugestão, carregue o BASIC no seu AT ou XT e tente calcular diretamente a força da atração

gravitacional que se exerce sobre o lim e a força que a Terra exerce sobre a mesma lim, pela lei da gravitação universal de Newton, cujas chulas são da ordem de 10^{22} .

Talvez só assim você venha a entender a questão da exponencial que é diferente de precisão.

Juão Francisco das Santas.

Caro João

Enviei-lhe a resposta através de carta, mas, passado algum tempo, não recebi nova resposta, o que me leva a duvidar que realmente a tenha recebido. Por julgar seus comentários injustos, publiei nas páginas de CPU, na íntegra, a resposta que mandei, certo que desta vez a receberá.

"Após refletir sobre sua última carta, enviada diretamente às minhas mãos, vindo, por minha, não como editor, mas como engenheiro, insistir que não há mal-entendido algum. O problema que você tem é, como já afirmei anteriormente, realmente causado pelo software e não pelo hardware do computador. Acredite se quiser, mas o BASIC que você utiliza não é adequado para realizar a tarefa que você precisa. Entenda que procurei mostrar que sua atitude em se desfazer do AT foi precipitada e, ainda, tentei mostrar quais seriam suas alternativas para aproveitá-lo.

Não entenda, porém, que sugeri a solução do seu problema utilizando "fatorial" e nem suponha que desejo ensinar-lhe a diferença entre precisão e exponenciação. Acredito sim, que neste ponto houve um mal entendido.

Quando apontei o exemplo do fatorial, apenas desejei mostrar que, quando um PC roda o software adequado, desbasta qualquer MSX, seja seu HatBit capenga ou um MSX Turbo R de última geração.

De fato, não me interessam maiores detalhes sobre sua pesquisa, mas já posso ver a relação com o BASIC, linguagem esta que lamento ter conhecido um dia. Aliás, aconselho a deixá-la e passar a utilizar uma linguagem com capacidade real para gerar bons programas. Como disse Dijkstra em seu "Selected

Coder ** Protect ** Buffer

A Série Master da Empire Informática

MASTER CODER: Cr\$ 7.500, criptografa e codifica arquivos binários e protege contra o uso indevido. **MASTER PROTECT:** Cr\$ 20.000, super protetor de arquivos binários ou .COM, tornando-os incopiáveis, até mesmo com os melhores copiadores da linha PC. Trava definitivamente o disco. **MASTER BUFFER:** Cr\$ 15.000, super copiador que utiliza a "MEGARAM 768", para micros MSX 2.0. Copiador multifuncional. **TODO O PACOTE:** 4 discos, Cr\$ 35.000.

Pedidos: Envie cheque nominal a: Rogério Bellados Santos (Cobra Software - SP), Rogério Vicente Peixoto Gomes (MSX Força - RJ) ou Ricardo de Lara Mello (A & R COMPUTERS - SP).

Writings on Computing: A personal perspective (1982)": "É praticamente impossível ensinar boa programação a indivíduos que tenham tido contato prévio com o BASIC: Como programadores em potencial, eles estão mentalmente inutilizados, além da esperança de regeneração".

Insisto que voltar a colocar a culpa no processador é prova de desorientamento sobre o que há disponível para um computador. Experimente, como último conselho, a utilizar, seja um AT ou XT, a linguagem C da Microsoft, cuja capacidade máxima de expressão, não é apenas 10^{64} , mas de 10^{307} . Tente também usar o MathCad, o Derive ou qualquer programa semelhante disponível para o PC. Você verá que quem vai coçar em cima de expoentes é o FlotBit.

Sem mais,

Sérgio Durie Calheiros - Editor"

● ● ●

Caro Sérgio Durie,

Estou escrevendo esta carta para defender minha tão amada amiga e máquina, o MSX. Escrevo porque acho que a atitude de inserir um caderno de Amiga e furacientemente do PC é errônea. Sei que a MSX está morrendo, mas, amando essa máquina, a prezado editor não está prejudicando o MSX. Eu estou tentando, há algum tempo, a predominância do Amiga em seus anúncios. Mas, isso foi a gata d'água.

Minha sugestão é criar uma revista para cada sistema (aquele interessado é que vai comprá-la). O espaço do MSX tem que ser grande e cada vez maior, não diminuindo nunca. Garanto a você que a CPU/MSX terá, com o tempo, seus leitores cativos. Eu sou um deles. Com a atitude correta acima, eu parei de comprar a revista. Espere uma providência urgente.

Aproveite a espaço para pedir-lhes mais análises de softwares (aplicativos, utilitários e jogos 2.0).

Eduarda Lopes Lima - Rio de Janeiro

Prezado Eduardo,

Não creio que você realmente tenha a intenção de abandonar a revista e nem parar de comprá-la. Não se

esqueça que inúmeras vezes nos levaram a incluir novos cadernos e, ainda, procure entender que somente dessa forma você continuará a ver os artigos sobre o MSX e também as análises que pediu. Observe que o MSX ainda predomina em CPU, apesar da inclusão do caderno Amiga e também, futuramente do caderno PC.

Tenho certeza que poderemos continuar a contar com você e nossos leitores cativos.

Atenciosamente,

Sérgio Durie Calheiros.

● ● ●

Tenho algumas dúvidas com o jogo Augur 1 e gostaria que fossem respondidas. São elas:

1) Como posso ir do 4º andar em ritmo, se o cartão só dá acesso até o 3º?

2) Para que serve a terminal de computador?

3) Para que serve a caixa na depósito da 2ª andar, já que não consigo pegá-la e nem abri-la?

Cassius S. P. Silva - Niterói

Caro Cassius,

Vamos por partes. Em primeiro lugar, não obtive quaisquer problemas em passar do nível 4. Verifique se sua cópia tem algum problema, pois é possível que seja somente isso.

O terminal do computador serve para ativar e desativar o reator nuclear da usina e para fornecer algumas informações necessárias ao término do jogo. A caixa de depósito do terceiro (não do segundo) pode ser deslocada normalmente, porém sua utilidade continua a ser uma incógnita.

Júlio Cesar Silva Marchi - Consultor

Possuo o utilitário M80 (Assembler), mas estou com dificuldades na utilização deste. Peço a ajuda dos leitores de CPU para conseguir o manual (inglês ou português) deste programa.

Omar del Corso Junior

Rua São Bento, 693 - Jd São Roque
13720 - São José do Rio Pardo - SP



A CASA DO MSX

TELEFONE:
(021) 593-3113

JOGOS EM GERAL

1.1 COMUM = 200,00
1.1 MEGA = 300,00
2.0 360 Kb = 300,00
2.0 720 Kb = 400,00

GRAVAÇÃO 3 1/2, 5 1/4

ACERVO COM MAIS DE 3000 TITULOS

EQUIPAMENTOS MSX E PC

ATENDIMENTO:
SEG. A SEX. 10-17 h
SAB E DOM. 10-18 h
PLANTÃO TEL 23-24 h

PROMOÇÃO:

A cada 10 jogos para o
MSX 1.1, ganhe 4 grátis
A cada 10 jogos para o
MSX 2.0, ganhe 2 grátis
PACOTE COM 100
JOGOS

MANDE UM DISCO
PARA A GRAVAÇÃO
CATÁLOGO DIGITAL

IMPRESSORA
EPSON LX-810
US\$ 280,00

MSX I

PUYO-PUYO
DRAGON KUIZ
PALAMEDES
SORCERIAN
AUTO CRAS
ZONA O
SUPER MARIO
MITSUME GATORU
DRAGON SLAYER

Cr\$ 200,00 cada

MSX I s/ MEGA

1942
DAIVA STORY 4
FANTASY ZONE
FINAL ZONE
FLIGHT SIMULATOR
HYOLIDE II
MIRAI
SUPER LAYDOCK
VAXXOL

Cr\$ 300,00 cada

MSX II/20/360

ALESTE OUT VERSION
COLUMNS
DISC STATION (*)
GRAPH SAURUS (*)
PIPELINE DE GORBY
TETRIS
UNDEADLINE
SA-21-RI (2)
PRINCESS
YOU MA KORIN (3)
FIRE HAWK
GREATEST DRIVER (4)
Cr\$ 300,00 por disco

RUA MOREIRA, 286 FUNDOS SALA 405 - INHAÚMA - CEP 20761 - RJ

Possuo um HotBit e drive de 5 1/4 e gostaria de me corresponder com pessoas de toda o Brasil.

Juvenal Araújo Silva Junior
Caixa Postal 4727 - Centro
20001 - Rio de Janeiro - RJ



Chegou um clube de MSX que você não pode ficar de fora. O OVERSOFT é um clube que lhe fornecerá o maior apoio possível.

Você contará com dicas de jogos, manuais, mapas, pokes e um grande número de jogos à sua disposição. Não é necessário pagar nada, apenas envie algumas dicas. Temos os mais recentes jogos conseguidos da Nemesis e Paulsoft. Inscreva-se já

OVERSOFT
Newtwin Passing
Rua Alberto Weiss, 229 - Ponta de Baixo
88700 - São José - SC



Atenção usuários de toda o Brasil. O Back Up Clube está lançando o 1º membro censo de 1992. Através desse censo, sabremos quantos usuários de MSX somos, bem como a quantidade de clubes existentes para MSX.

Se você tem um MSX e/ou Clube, escreva-nos e obtenha maiores informações.

BACK UP CLUBE
QI 07 - CJ D - CASA 64 - GUARA I
71000 - BRASÍLIA - DF



J & F SOFT CLUBE

Atenção usuários dos modelos TK 90/95/spectrum, PC XT/AT, MSX 1, 2 e 2+. Entre para o maior clube de dicas, pokes, manuais, mapas completos, análise de programas, etc...

R. Sgo. Manuel Barbosa da Silva, 50 - Jd Taquaral
04675 - São Paulo - SP
Tels.: 521-4604 e 246-3339



Parabéns usuários do MSX. Chegou mais uma novidade, um novo tipo de clube. Além do apoio técnico, do jornal mensal e da grande fatura de programas, oferecemos a vocês sorteios mensais e concursos semestrais com prêmios em dinheiro. Muitas outras novidades também surgirão.

Mande sua lista de programas e dicas para:

Av. Amaralina, 944/205 - Amaralina
Salvador - BA



Você, usuário do MSX, Amiga, PC, etc, associar-se ao Digital Master Soft, um novo clube aberto a todos.

Temos mais de 2.000 programas e, para ter maiores informações, peça catálogo grátis. Se preferir, mande disquete para receber o catálogo eletrônico.

Ficando sócio, você receberá mensalmente um jornal, terá acesso à mala direta e ao banco de dados do clube e até ao bate-papo por modem.

Rua Angustura 228/2B Serra
30210 - Belo Horizonte - MG
Tel.: (031) 221-8956 - Falar com Paulo



MSX FORÇA

PROMOÇÃO

- Compre 10 jogos MSX 1 normal, pague Cr\$ 3.000,00 e leve 2 grátis a sua escolha.
- Aplicativos Profissionais: Desktops, Planilhas, Bancos de Dados, Editores Gráficos, programas para aberturas de vídeo, Folhas de Pagamento e muitos outros.

COMMODORE AMIGA

- JOGOS - Cr\$ 700,00 por disco
- UTILITÁRIOS - Cr\$ 1.200,00 por disco

PC - XT/AT

- JOGOS - Cr\$ 1.000,00 por disco
- UTILITÁRIOS - Cr\$ 2.000,00 por disco

NOVIDADES

JOGOS MSX 1

- SUPER MARIO
- 1942
- FLIGHT SIMULATOR
- DAIVA STORY IV
- MEHA PHOENIX
- ZONA 0
- SPACE COMBAT
- AUTO CRASH
- GENGIS KHAN
- CHASE HQ (COMPL.)
- TARTARUGAS NINJA

Cr\$ 300,00 CADA (disco não incluso)

* D=DISCO

JOGOS PARA MSX 2 (720K)

- XAK II (5D*)
- COSMOS CLUB (2D)
- SOLDIER OF FIDLA (1D)
- MID GARTS (6D)
- PIPELINE DE GORBY (1D)
- EMERALD DRAGON (5D)
- FRAY (5D)
- SUPER COOKS (2D)
- COLUMNS (1D)
- RANDAR 3 (5D)
- CRIMSOM 3 (3D)

Cr\$ 400,00 por disco (disco não incluso)

ADAPTAÇÕES PARA 360K

- PIPELINE DE GORBY (2D)
- NYANCLE RACING (2D)
- PACMANIA (2D)
- COLUMNS (2D)
- UNDEADLINE (2D)
- GRAPH SAURUS (2D)
- TETRIS (2D)
- FEED BACK (2D)
- FAMICLE PARODIC (4D)
- FIRE HAWK (4D)
- YOUMA KORIM (3D)

Cr\$ 300,00 por disco (disco não incluso)

MSX FORÇA

Rua Pedro Américo, 378/07 - Catete
CEP 22.211 - Rio de Janeiro - Tel.: (021) 245-9265

CLASSIC SOFT INFORMÁTICA LTDA

FONE: (011) 875-4644

SOLICITE CATÁLOGO GRÁTIS
COM AS ÚLTIMAS NOVIDADES

REMETEMOS PARA TODO O BRASIL

PROGRAMAS PARA MSX - AMIGA - PC XT/AT

ENDEREÇO: RUA JOÃO CORDEIRO, 489 FREGUESIA DO Ó - SÃO PAULO - CAPITAL - CEP: 02960

ADQUIRA SEUS PROGRAMAS POR SEDEX A COBRAR

VOCÊ FAZ O PEDIDO POR TELEFONE OU POR CARTA E SÓ PAGARÁ AO RECEBÊ-LO NO CORREIO

COMO ADQUIRIR NOSSOS PRODUTOS: PEÇA POR TELEFONE OU RELACIONE EM UMA FOLHA DE PAPEL OS PRODUTOS QUE DESEJA INDICANDO O CÓDIGO E O NOME DOS PROGRAMAS. REMETEREMOS SEU PEDIDO EM 3 DIAS ÚTEIS. A LISTA ABAIXO É DE PROGRAMAS PARA MSX.

PROMOÇÃO: NA COMPRA DE 10 PROGRAMAS GANHE DOIS GRÁTIS.

COLEÇÃO 1

ANIMAL WARS, BANK PANIC, ATHLETIC LAND, GROGS REVENGE, SPIRITS, HUNDRA

COLEÇÃO 2

THEXDER, THE GOONIES, RAMBO1, PIPPOLS, EGGERLAND MYSTERY, LAZY JONES

COLEÇÃO 3

FROGGER, EL MUNDO PERDIDO, THE CASTLE 1, WONDER BOY, ALE HOP, INDIANA JONES

COLEÇÃO 4

GUN FRIGHT, GOODY, K-VALLEY, O-BERT, COSA NOSTRA, ULTRAMAN

COLEÇÃO 5

ALPHA ROLD, EXERION ZORN 1, BOSCONIAN, LUTA LIVRE, VOLLEY KONAMI, AMERICAN TRUCKS

COLEÇÃO 6

NINJA 1, ROLER BAL, MAX SINUCA, ZANAC 1, HYPER RALLY, TWIN BEE

COLEÇÃO 7

WEST, PATRULHA LUNAR, GHOST BUSTER, ELEVATOR ACTION, PADEIRO MALUCO, TENNIS KONAMI

COLEÇÃO 9

BOXING KONAMI, GOLF KONAMI, HYPER SPORTS 2, SOCCER KONAMI, BASQUETE, BMX SIMULATOR

COLEÇÃO 13

NORTH HELICOPTER, ACE OF ACES, F-15 STRICK EAGLE, SPITFIRE 40, THE TRAIN GAME, FLIGHT PATH

COLEÇÃO 16

SET E MEIO, XADREZ, SUPER CHESS, DAMAS SUPER, BILHAR K., DOMINO

COLEÇÃO 20

MACHINE, STRIP GIRL 1, STRIP GIRL 2, SBRINA COVER GIRL, DOB SHOW, TEDOKU

CADA COLEÇÃO COM O DISCO:
DE 5 1/4 Cr\$ 7.000,00 COM DISCO
DE 3 1/2 Cr\$ 9.500,00 COM DISCO
NA COMPRA DE 10 COLEÇÕES
GANHE UMA GRÁTIS COM O DISCO.

JOGOS ESPECIAIS

- 1) BATMAN THE MOVIE
 - 2) OS INTOCAVEIS
 - 3) CHASE HO (COMPLETO)
 - 4) AFTER BURNER
 - 5) GREMLINS 2
 - 6) DOUBLE DRAGON 2
 - 7) EROTIC SHOW
 - 8) PORNO ANIMADO 1
 - 9) PORNO ANIMADO 2
 - 10) OPERATION WOLF
- CADA C/S 2.500,00 SEM O DISCO
TODOS OCUPAM UM DISCO.

JOGOS MSX 1 NORMAL

- MEGA PHENIX (4 POR DISCO)
 - AUTOCRAS
 - ZONA 0
 - GENGHIS KHAN
 - SPACE COMBAT
 - TARTARUGAS NINJA
 - SUPER MARIO BROSS
 - CONTINENTAL CIRCUS
- CADA C/S 2.500,00 (SEM O DISCO)

JOGOS P/ MEGARAM

- 33 - HYD LIDE 2 (MSX1)
 - 34 - DRAGON SLAYER IV (1D-MSX1)
 - 35 - MIT SUME (MSX1)
 - 36 - MALAYA (1D) (MSX2)
 - 37 - GIRLY BLOCK (1D) (MSX2)
 - 38 - ANIMAL WARS 2 (1D) (MSX2)
 - 39 - AMERICAN SOCCER (MSX2)
- CADA C/S 2.500,00 (SEM O DISCO)

MSX 2 NORMAL (360k)

- 87 - COMBOY TOM (1D)
 - 88 - SUN MARINE (1D)
 - 89 - QUIZ MASTER (1D)
 - 90 - DIMENSION NEW 2 (1D)
 - 91 - CIRCUIT DESIGNER (1D-APL)
 - 92 - AKAMBE DRAGON (2D)
 - 93 - PSYCHO WORLD (3D)
 - 94 - FIRE HAWK (4D)
 - 95 - IMAGE 2.0 (1D) (APL)
 - 96 - IMAGE KIT (1D) (APL)
 - 97 - MATSUSHITA V. GRAPHICS (1D)
 - 98 - PHILIPS V. GRAPHICS (1D)
- Cr\$ 2.500,00 POR DISCO (S/ DISCO)

MSX 2 PLUS (720 Kb)

- 1 - F1 SPIRIT 3D (2D)
 - 2 - LAYDOCK 2 (2D)
 - 3 - MSX 2 PLUS SCREEN 1 (1D)
 - 4 - MSX 2 PLUS SCREEN 2 (1D)
 - 5 - TWINKLE STAR (1D)
 - 6 - SUPER ZELUXTER (2D)
 - 7 - GRAPH SAURUS (2D) (APLICAT)
- Cr\$ 2.500,00 POR DISCO (SEM DISCO)

EDITORES DE TEXTO

- 061 - HOT-TEXTO (#)
- 083 - IDEA TEXTO (#)
- 093 - SCED (#)
- A29 - MSX DUAD (##) (+)
- 077 - MSX WORD 1.8 (#)
- 179 - REALTEXT (#)
- A30 - MSX WORD 3.0 (##) (+)
- A31 - MSX WRITE (##)
- A35 - PRINT X PRESS (##) (+)
- A57 - WORD STAR 40 COL (##) (+)
- A58 - WORD STAR 64 COL (##) (+)
- A59 - WORD STAR 80 COL (##) (+)
- A65 - DELETRAS (##) (+)
- A75 - BUC COMPOSER (##) (+)
- A81 - FORMULART (##) (+)

EDITORES GRÁFICOS

- 019 - CHEESE (#) (MOUSE)
- 038 - DESIGNER PENCIL (#)
- 043 - DRAWN & PAINT (#)
- 047 - EDDY2 (#)
- 048 - EDITOR DE SPRITES (#)
- 056 - GRAFICOS 2D (#)
- 057 - GRAFICOS 3D (#)
- 058 - GRAPHIC ARTISTIC (#)
- 059 - HOT ART (#)
- 082 - NEW ART (#)
- 090 - PRINT LAB (#)
- 099 - SISTEMA GRAFICO (#)
- 103 - SPRITE MAKER (#)
- 117 - CARTOON (#)
- 156 - GRAFICO DE BARRA (#)
- 181 - QUICK DRAW (#)
- 193 - DYNADATA (#)
- 204 - ARTIVISION (#)
- A02 - CAD CAM MSX (##) (+)
- A19 - GRAPHIC MASTER (##)
- A20 - GRAFICOS COMERCIAIS (##)

EDITORES MUSICAIS

- 075 - MASTER VOICE (#)
- 079 - MUSIC STUDIO G-7 (#)
- 080 - MUSIX (#)
- 097 - SINTETIZADOR TALKER (#)
- 101 - SOUND MSX (#)
- 108 - SUPER SYNTH (#)
- 113 - VOX (#)
- 114 - WHAM MUSIC BOX (#)
- 118 - COMPOSITOR (#)
- 143 - PSG (#)
- 148 - MUSIC HALL DEMO (#) (+)
- 168 - CAIXA MUSICAL (#)
- A56 - VIDEO HITS (##) (2 DISCOS)
- A90 - PLAY BACK DEMO (##) (+)

UTILITÁRIOS PARA DISCO

- 040 - DISK HEADER (#)
- 068 - KRON DISK (#)
- 084 - ORDENADOR (#)
- 085 - ORDISC (#)

- 180 - DOS HELP (#)
- 188 - DOS 64 COL (#)
- 115 - ZAPPER 1 (#)
- 116 - ZAPPER 3 (#)
- 203 - MSX DEBUG (#)
- A01 - BKP (##) (+)
- A14 - DISK IT (##)
- A26 - MSX DOS TOOLS 1.0 (##) (+)
- A27 - MSX DOS TOOLS 2.0 (##) (+)
- A28 - MSX DOS TOOLS INT. (##) (+)
- A46 - SPEED SAVE 4000 (##) (+)
- A47 - SUPER DOS GEO (##)

LINGUAGENS

- A06 - COBOL (##) (+)
- A33 - MUMPHS (##)
- A55 - TURBO PASCAL (##)
- A38 - PROLOG (##)
- 005 - ASSEMBLER (#)
- 009 - BASCOM (#)
- 010 - BASIC CP 500 (#)
- 060 - HOT ASM (#)
- 068 - LISP (#)
- 069 - LOGO (#)
- 076 - MBASIC (#)

PLANILHAS

- 089 - PLANILHA ELETRONICA (#)
- 100 - SONY CALC (#)
- 157 - HOT PLAN (#)
- 158 - MSX CALC (#)
- A32 - MULTIPLAN (##) (+)

BANCO DE DADOS

- 037 - DATA BANK (#)
- 169 - IDEA BASE (#)
- 199 - HOT DATA (#)
- 072 - MALA DIRETA (#)
- 190 - MALA DIRETA 2 (#)
- 073 - MALA POSTAL (#)

EDUCATIVOS

- A11 - CURSO DE BASIC (##) (+)
- A12 - CURSO 1 & 2 GRAU (##) (+)
- A13 - CURSO 1 & 2 GRAU 2 (##) (+)
- A34 - O POETA (##)
- 017 - CURSO DE INGLES (#)
- 018 - CORPO HUMANO 1 (#)
- 019 - CORPO HUMANO 2 (#)
- 053 - PAISES DA AMERICA (#)
- 054 - PAISES DA EUROPA (#)

PREÇOS DOS PROGRAMAS (SEM O DISCO).
(#) AO LADO DO NOME: Cr\$ 2.500,00
(##) AO LADO: Cr\$ 3.500,00
(+) = UM DISCO INTEIRO

DISCO 5 1/4 = Cr\$ 3.500,00
DISCO 3 1/2 = Cr\$ 8.000,00
MAIS DESPESAS POSTAIS

GENGIS KHAN

Genghis Khan é um dos mais novas war games para a MSX. É também um dos melhores. Neste jogo há uma mistura entre estratégia e arcade. Por isso ele pode agradar os aliciados de diversos tipos de jogos.

Lugo que você carregá-lo, use as teclas O,P,Q, A para escolher uma opção. Se quiser você pode, para começar, redefinir as teclas ou usar um joystick. Feito isto você tem mais duas opções:

CHANGE PARAMETERS: Mudar parâmetros **DATE:** Você pode escolher uma das quatro épocas para jogar. O que muda é a área ocupada por você e pela seu inimigo.

ARMY: Aqui você aumenta o número de arqueiros (ARCHERS) e de guerreiros (WARRIORS). Aumentando um o outro diminuirá.

ENEMY: Você escolhe qual território será seu inimigo. Todos os outros serão neutros, a não ser que sejam ocupados.

GAME TYPE:

Strategy - Você comanda as tropas mas não luta.

Arcade - Não há um inimigo.

All - Você comanda as tropas E luta.

START CAMPAIGN: Começar a jogar

Você verá um mapa na alta da tela, indicando seus territórios (vermelhos) e os do inimigo (azuis). A bandeira indica que naquele território está o Khan. Experimente ir com a seta até um de seus territórios e pressionar a barra de espaço. Serão apresentadas dados sobre o território. O item "objects" será explicado mais pra frente.

OPÇÕES

INVADE TERRITORY: o computador solicitará que você selecione o território a ser invadido. Vá com a seta até ele e pressione a barra. Lembre-se de que é

o território onde está o Khan que ataca, portanto os territórios devem ter fronteiras. Se você estiver perdendo a batalha tecle a barra (no modo STRATEGY) ou saia da tela (no modo ARCADE). Caso você vença, você pode passar exércitos do ponto de partida (DEPARTURE) para o destino (DESTINY). Os guerreiros que sobram do território atacado vão para você.

DISPLACE WARRIORS: Escolhendo esta opção você poderá passar guerreiros de um território para outro, desde que tenham fronteiras. Escolha o ponto de partida e o destino e faça as trocas necessárias, um dos sentidos.

DISPLACE KHAN: Como apenas o território onde está o Khan pode atacar, às vezes é necessária transportá-lo. Para isto selecione um território seu que faça fronteira e pressione a barra.

SEND SPY: O espião sai do território onde está o Khan e traz informações sobre o território selecionado, que deve fazer fronteira.

RECRUITMENT: Com esta opção você pode ganhar alguns guerreiros a mais.

ABORT CAMPAIGN: Finalizar.

Após conquistar BAGDAD (veja mapa) você receberá uma mensagem assim:

"THE HIGHEST WIZARD ALCHEMIST GIVE YOU THE RIGHT FORMULA"

(O melhor mago alquimista lhe deu a fórmula certa)

Abaixo aparece uma lista de cinco elementos como TAR, SULPHUR, RESIN, OIL, SALT, etc. Estes elementos estão espalhados aleatoriamente pelo mapa em alguns territórios. Quando você coloca a seta sobre um território seu ou quando você manda um espião a um território que não é seu, junto com uma lista de dados sobre o local aparecerá um item ("objects") que mostrará se há algum elemento no local e qual é este elemento.

**NELSON
CORRÊA
DE
TOLEDO
FERRAZ**



ZAPSOF

TUDO PARA SEU MSX

Programas para MSX 1, 2 e 2+. Os menores preços, garantia e sempre com as últimas novidades do mercado.

Pedidos por carta, telefone, pessoalmente ou videotexto pelo pseudônimo "ZAPSOF" no serviço do Adão, Eva & Cia.

**SOLICITE
CATÁLOGO
COMPLETO E
GRATUITO
SEM
COMPROMISSO**

Caixa Postal 54237
CEP 01296-970 - SÃO PAULO - SP
Tel.: (011) 66-2185
Segunda à sexta das 13 às 20 hs.

Adquira já o seu FOCUS, o super organizador de disquetes. Acompanha manual, disquete, taxa do correio e suporte técnico permanente com garantia e plantão de dúvidas pelo próprio autor Célia Wakamatsu!

Em disco de 5 1/4 - Cr\$ 13.000,00

Em disco de 3 1/2 - Cr\$ 16.000,00

Atendemos todo o Brasil. Entregamos em 3 dias úteis!

```

1 REM PROGRAMA PARA
2 REM 9999 GUERREIROS E
3 REM 500 ARQUEIROS
4 REM
10 POKE-1,255
20 POKE-609,201
30 CLEAR 200,34999!
40 COLOR 1,1,1:SCREEN 2
50 BLOAD "GENGIS.001"
60 BLOAD "GENGIS.002"
70 DEFUSR=35000!
80 A=USR(0)
90 BLOAD "GENGIS.003"
100 POKE &H8CE4,&HFF
110 POKE &H8CE5,&H01
120 POKE &H8CEA,&H0F
130 POKE &H8CEB,&H27
140 DEFUSR=35021!
150 A=USR(0)
160 BLOAD "GENGIS.004"
170 BLOAD "GENGIS.005"
190 DEFUSR=35045!
200 A=USR(0)

```

O jogo Gengis Khan é muito difícil. O máximo que eu consegui fazer foi chegar perto de ter os cinco elementos, mas ainda não consegui fazer isto. A melhor tática é fazer uma "parede" impedindo que o inimigo avance para o leste, colocando em cada território muitos guerreiros. É importante também usar o espião para não tentar invadir territórios que não tenham objetos. O melhor modo de fazer uma boa campanha neste jogo é praticar. Após algum tempo você poderá criar sua própria estratégia e vencer.

Para facilitar um pouco o desafio, está sendo publicado um pequeno programa que faça você

começar o jogo com 9.999 guerreiros e 500 arqueiros. Caso você queira mudar estes valores mude os valores dos POKES. Por exemplo, para ter também 9.999 arqueiros mude os valores para POKE &H8CE4, &H0F e POKE &H8CE5, &H27.

CONCLUSÃO

Embora seja muito bom, Gengis Khan tem alguns defeitos, devidos talvez à falta de memória disponível no MSX. Ele aborda problemas sociais (revoluções e epidemias), mas sem permitir qualquer controle por parte do jogador. Ou seja, a impressão que dá é que são eventos aleatórios, o que acaba por irritar o jogador.

Talvez Gengis Khan fosse um jogo muito melhor se tivesse características de jogos muito mais simples, como Santa Parávia e Bologna & Milano. Desta forma o jogador teria maior controle sobre os acontecimentos não ligados apenas às batalhas. ■



LEGODATA
Informática

- MICROS
- IMPRESSORAS
- DRIVES
- DISQUETES (Nacionais e Importados)
- CABOS E FITAS PARA IMPRESSORA
- ESTABILIZADORES E NOBREAKS PC POWER

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

REVENDEDOR EXCLUSIVO HITEK E CPD PLUS
TODA A LINHA DE PROGRAMAS ORIGINAIS PARA MSX

Rua Júlia Lacourt Penna, 858 - Jardim Camburi - Vitória - ES - CEP 29090 - Tel.: (027) 327-8517

RECURSOS DIGITAIS INFORMÁTICA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Gal. Olímpio da Silveira, 394 ljs. 30/31-Sta. Cecília-CEP 01150-São Paulo-SP-Tel.: (011) 825-9252

PROMOÇÃO OS CAMPEÕES DE VENDAS PC

1) Pacote com 19 melhores jogos para PC:

Prince of Persia (2)
Chess (1)
Tetris (1)
Grand Prix (1)
Golden Axe (1)
F-19 (3)
Blockout (1)
Conquest of Camelot (10)
Cycles (2)
4x4 Off Road (1)
Wing Commander (12)
Indiana Jones (2)
Cyrus (1)
Soko-Ban (1)
Double Dragon (2)
Sim Earth (3)
Indianapolis (2)
Mah Lorg (2/3GA)
Street Road (3)

Total de 51 Disquetes 5 1/4 - Grátis
Preço: Cr\$ 178.500,00

2) Jogos Individuais

Pedido mínimo: 10 Disketes
Preço por disco gravado: Cr\$ 4.500,00
Disquetes Grátis

DRIVES MSX

Marca DDX 5 1/4 e/360Kb e 720Kb -
3 1/2 e/720Kb e 6 meses de garantia-assistência
técnica.

Não perca nossa promoção. Despachamos para todo o Brasil.

PERIFÉRICOS

Impressoras, Monitores, Multimodem, Cartão 80
Colunas, Interface p/2 drives, Fonte com Gabinete, Disquetes 5 1/4 coloridos.

CONSULTE-NOS

Dbase II Plus e SuperCalc 2. Qualidade PRÁTICA,
manual completo, suporte técnico, nº de série, reposição ao ser lançado nova versão, inteiramente
grátis.
Preço: Cr\$ 96.000,00

PROGRAMAS PROFISSIONAIS

MARCA: UNIVERSOFT

CONTABILIDADE GERAL MSX Cr\$ 48.000,00
SCEI-SIST. CO. DE EMPRES. INTEGR. Cr\$ 30.000,00
REDI-TEXTO Cr\$ 7.000,00
REDI-CONDOMÍNIO Cr\$ 7.000,00
REDI-ESTOQUE Cr\$ 8.100,00
REDI-MALA DIRETA Cr\$ 9.700,00
DINAMIC PUBLISHER (2 DISCOS 720 Kb MSX-2) Cr\$ 7.500,00
GRAPHIS SACRUS (2 DISCOS) Cr\$ 7.200,00
SUPER PREINTER Cr\$ 7.200,00
REDI-GAME #1 C/MANUAL RIBBOCOP Cr\$ 5.640,00
REDI-GAME #2 C/MANUAL ELITE Cr\$ 5.640,00
REDI-GAME #3 C/MANUAL KING'S VALLEY Cr\$ 5.640,00
REDI-GAME #4 C/MANUAL LICENCE TO KILL Cr\$ 5.640,00
REDI-GAME #5 C/MANUAL DOUBLE DRAGON Cr\$ 5.640,00
REDI-GAME #6 C/MANUAL DESPERADO Cr\$ 5.640,00
REDI-GAME #7 C/MANUAL 4X4 ROAD RACING Cr\$ 5.640,00
REDI-GAME #8 C/MANUAL NEMESIS 1 Cr\$ 5.640,00

REDI-GAME #9 C/MANUAL AFTER BURNNER Cr\$ 5.640,00
REDI-GAME #10 C/MANUAL DRAGON NINJA Cr\$ 5.640,00

MARCA: X.S.W.

VERSOR (CÓPIA E FORMAT ULTRA RÁPIDOS) Cr\$ 31.200,00
CADCIJ 2.1 (CADASTRO CLIENTES C/ELI) Cr\$ 45.600,00
CADEMP (CADASTRO DE EMPRESAS) Cr\$ 45.600,00
FLUXO DE CAIXA Cr\$ 31.200,00
VOX (SINTETIZADOR DE VÍZIOS) Cr\$ 31.200,00
EDARQ (EDITOR DE ARQUIVOS TIPO ZAPPIER) Cr\$ 27.600,00
FONTES (CARACTERES) PARA IMPRESSORAS Cr\$ 31.200,00
EMU (EDITOR DE MÚSICAS EMPR. PARIT) Cr\$ 24.000,00
MSX WRITE (EDITOR DE TEXTO) Cr\$ 36.000,00
EDDY II GRAF (EDITOR GRÁFICO) Cr\$ 24.000,00
CHAVE MESTRA 3.0 Cr\$ 45.600,00
BOLTER 1.1 (GERENCIADOR DE DIRETORIOS) Cr\$ 31.200,00

MARCA: PRÁTICA

DBASE II PLUS Cr\$ 96.000,00
CONTROLE DE ESTOQUE (EM DBASE II) Cr\$ 36.000,00
CONTROLE DE BANCOS (EM DBASE II) Cr\$ 36.000,00

MARCA: SOFTNEW

MSX DESIGNER (EDITOR GRÁFICO) Cr\$ 12.000,00
MULTY COPY (COPIADOR D/T-F/D-F/H) Cr\$ 12.000,00
MINOS (JOGO DE QUEBRA-CABEÇA) Cr\$ 9.600,00

MARCA: A.G.R.

E.V.A. (EDITOR DE VINHETAS P/VIDEO) Cr\$ 12.000,00

MARCA: PAULISOFT

AQUARELA (SISTEMA GRÁFICO OS/HAPES) Cr\$ 48.000,00
KIT AQUARELA (10 DISCOS C/HG. ETC) Cr\$ 72.000,00
KIT AQUARELA (DISCO AVULSO A ESCOLHA) Cr\$ 9.600,00
MSX TURBO (ACELERADOR PROG. BASIC) Cr\$ 25.200,00
EDITRONIC (EDITOR CIRC. ELETRÔNICOS) Cr\$ 25.200,00
GRAPHIC VIEW (EDITOR ANIMAÇÃO GRÁFICA) Cr\$ 33.600,00

SPRITE MAKER (EDITOR SPRITES) Cr\$ 25.200,00
FAST COPY (COPIADOR ULTRA RÁPIDO) Cr\$ 25.200,00

MARCA: CIBERTRON

CONTROLE DE ESTOQUE Cr\$ 12.000,00
PLANILHA MSX (PLANILHA DE CÁLCULO) Cr\$ 12.000,00

MARCA: ALLEPI

100 DICAS PARA MSX Cr\$ 9.600,00
+ 50 DICAS PARA MSX Cr\$ 9.600,00
ASTROLOGIA NO MSX Cr\$ 9.600,00
CIRCUITOS ELETRÔNICOS Cr\$ 9.600,00
APROFUNDANDO-SE NO MSX Cr\$ 9.600,00
CURSO DE MÚSICA MSX Cr\$ 9.600,00

DESPESAS POSTAIS ENCOMENDAS REGISTRADAS

PARA PEDIDOS ATÉ 5 DISQUETES Cr\$ 4.800,00
ACIMA DE 5 DISQUETES Cr\$ 6.000,00

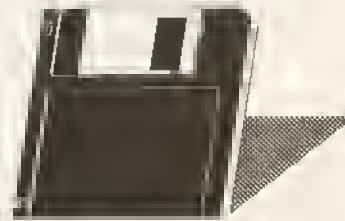
COMO ADQUIRIR NOSSOS PRODUTOS

- 1) Relacione em uma folha de papel os produtos que deseja adquirir, indicando o número, nome e para qual computador.
- 2) Envie seu nome e endereço de forma legível.
- 3) Forma de pagamento:
 - a) reembolso postal: com uma de 10% de acréscimo e você só pagará quando retirar do correio. Pedido mínimo: Cr\$ 24.000,00
 - b) cheque nominal a RECURSOS DIGITAIS INF

SISTEMA INÉDITO DE ATENDIMENTO REEMBOLSO POSTAL

Esta é mais uma inovação da Recursos Digitais. Agora você poderá fazer suas compras sem ter que pagar antecipado. O nosso intuito é de fazer com que o usuário não perca dinheiro pagando antecipado e muitas vezes não recebendo o seu pedido.

Por esses motivos, sugerimos fazer o seu pedido por reembolso postal e pague somente ao recebê-lo no Correio.



MARCA NEMESIS

MSX PAGE MAKER 1.5: Editor de páginas gráficas Cr\$ 21.600,00
MSX DOS TOOLS PLUS: Ferramentas para o auxílio em programação Cr\$ 12.000,00
MSX HILLO: Multi-Jubilatório para o uso com o disk-drive Cr\$ 12.000,00
MSX SAN VOICE: Sintetizador de Voz Cr\$ 18.000,00
MSX CHART: Editor gráfico comercial e estatístico Cr\$ 18.000,00
MSX PORTFOLIO: Agenda Eletrônica Cr\$ 18.000,00
TOP CAD: Editor de Projetos Profissionais Cr\$ 18.000,00
MSX PAGE MAKER KIT: Kit de apoio com 8 discos de Acessórios Cr\$ 36.000,00
NEMESIS CLIP ART 1: Quatro discos repletos de shapes Cr\$ 18.000,00
NEMESIS CLIP ART 2: Quatro discos repletos de shapes Cr\$ 18.000,00
ARTO KIT: Programa Educativo para crianças Cr\$ 18.000,00
FARM KIT: Programa Educativo para crianças Cr\$ 18.000,00
MALA DIRETA: Cadastro de Clientes até 700 registros Cr\$ 18.000,00
VIDEO LOCADORA: Controle de Locadoras Cr\$ 24.000,00
DISCO SEPARADO KIT PAGE MAKER: 1 disco a sua escolha Cr\$ 7.200,00
GRADUIS: Auxílio programação em Basic (Fantástico) Cr\$ 26.400,00

RECURSOS DIGITAIS INFORMÁTICA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Gal. Olímpio da Silveira, 394 ljs. 30/31-Sta. Cecília-CEP 01150-São Paulo-SP-Tel. (011) 825-9252

MSX 1 - NORMAL SUPER JOGOS

PREÇO: CR\$ 1.600,00
DISQUETE NÃO INCLUSO

- 951 VIAGEM AO CENTRO DA TERRA
- 952 ARADIA DEL CRIME
- 953 KING'S VALLEY PLUS
- 954 RAMBO 3
- 955 WORD GAMES
- 956 GIMINI WING
- 957 AFTER BURNER
- 958 DESESPERADO
- 959 DOUBLE DRAGON
- 960 DRAGON NINJA
- 961 ELITE
- 962 FIRETRANT
- 963 GHOSTBUSTERS
- 964 LA HERANCIA
- 965 MASK II
- 966 OPERATION WOLF
- 967 FLINTSTONES
- 968 PACMANIA
- 969 RESGATE DE ATLANTIDA
- 970 RENEGADE III
- 971 PARIS DAKAR - RALLY
- 972 4x4 ROAD RACING
- 973 ROBOPOL
- 974 SILENT SHADOW
- 975 STRIKE HARRIER FORCE
- 976 TOI ACID GAME 1
- 977 TOI ACID GAME 2
- 978 TELAS PORNÓ ANIMADAS 1
- 979 THUNDER BLADE
- 980 TOI ACID GAME 3
- 981 TELAS PORNÓ ANIMADAS 2
- 982 TOI ACID GAME 4
- 983 THE WAY OF TIGER
- 984 PERICO DELGADO
- 985 LORNA
- 986 FAMILIA SANCHEZ TENNIS

MSX 1 - MEGARAM 256

PREÇO: CR\$ 1.600,00
DISQUETE NÃO INCLUSO

- 001 NEMESIS 1
- 002 NEMESIS 2
- 003 SALAMANDER
- 004 EPSODE 2
- 005 PARODIUS
- 006 FI SPIRIT
- 007 KNIGHT MARE 2
- 008 KNIGHT MARE 3
- 009 FINAL ZONE
- 010 FANTASY ZONE
- 011 DRAGON QUEST
- 012 DIGITAL HISTORY
- 013 1942
- 014 KING'S VALLEY 2
- 015 GALL FORGE
- 016 PINGUIN ADVENTURE
- 017 SHERLOCK HOLMES
- 018 MIRAI
- 019 SUPER LAYDOCK
- 020 FANTASMSOJDER
- 021 CRAZZE
- 022 VAXOL
- 023 GOLVILLIUS
- 024 JAGUR
- 025 KING KNIGHT
- 026 DAIVA
- 027 CROSS BLAIN

MSX 1 - JOGOS ADAPTADOS

PREÇO: CR\$ 1.900,00
DISQUETE NÃO INCLUSO
Os jogos abaixo foram adaptados para o megaram, sendo todos adaptados para a rede sem seri. Mergam.

- 001 NEMESIS 1
- 002 FINAL ZONE
- 003 SUPER LAYDOCK
- 004 VAXOL
- 005 MIRAI
- 006 FANTASY ZONE

MSX 2 - NORMAL

PREÇO: CR\$ 1.600,00
DISQUETE NÃO INCLUSO

- 101 BUTA PORC
- 102 GATNER
- 103 SUMS GAME
- 104 PERRY MANSION 1
- 105 STRIKE
- 106 CHESS (Xadrez)
- 107 GOODY
- 108 THUNDER BALL
- 109 DEMON'S KILLER

- 110 RAD-X II
- 111 CHOPPER
- 112 MSX FAN LIBRARY
- 113 HOW MANY ROBOTS
- 114 MONACO
- 115 EL DIABLO
- 116 FLASH GORDON
- 117 BANK BUSTER
- 118 T.N.T.
- 119 L'AFFAIRE
- 120 WORLD GOLF
- 121 MARBLE WORLD
- 122 POOYAN
- 123 PIKY 3D
- 124 PASSAGEIROS DO VENTO
- 125 TEST DRIVER
- 126 CHICAGO
- 127 AGATHA
- 128 DUNGEON MYSTERY
- 129 COSMIC SOLDIER
- 130 ZAKAGA
- 131 LIVINGSTONE
- 132 PERRY MASSON 2
- 133 LAST MISSION
- 134 CHUKA TAISON
- 135 EVIL TOWER
- 136 LIFE THE FAST NAME
- 137 SUPER LAYDOCK
- 138 EVIL DEATH
- 139 HYDLE
- 140 FINAL COUNTDOWN
- 141 LEATHER SKIRTS
- 142 BREAKER
- 143 KNECT
- 144 CHAMPION MASTER
- 145 J P WINKLE
- 146 DACOR
- 147 USA JONG
- 148 STRATEGIC GAME
- 149 LINE BUSTERS
- 150 MISSION HUMAN
- 151 DIGGERS
- 152 AJUDA DO TESOURO
- 153 CRAFTON & XUTB
- 154 IFR FLIGHT
- 155 EIDELLOSS

MSX 2 - MEGARAM

PREÇO: CR\$ 2.000,00
DISQUETE NÃO INCLUSO

- 301 IKARI WARRIORS
- 302 OUT RUN
- 303 ARKANOID 2
- 304 FAMILY BILLIARDS
- 305 DIRLS
- 306 ASHROUNTE
- 307 ROMANCIA
- 308 FAMILY BOXING
- 309 TOMBLE ZIP 2
- 310 DEEP FOREST
- 311 ANDROGYNUS
- 312 RASTAN SAGA
- 313 EAGLE WAR
- 314 HIGEMARU
- 315 U.S.A.S
- 316 ZANACACELENT
- 317 KING KONG
- 318 LUPIN 3D
- 319 NEVIGUS
- 320 SUPER RAMBO EXP
- 321 VAMPIRE KILLER
- 322 HINOTORI
- 323 LABIRINTO
- 324 ZOMBIE HUNTER
- 325 DRAGON BUSTER
- 326 1942
- 327 ALESTE
- 328 WAR OF THE DEAD
- 329 KING'S VALLEY 2
- 330 TOKYO
- 331 CONTRA
- 332 MON MON MONSTER
- 333 SUPER TITION
- 334 STAR MARS
- 335 RACING CARS
- 336 DRAGON SLAYER 4
- 337 HARD RAIL
- 338 GORMON
- 339 LOLA
- 340 FAMILY PARODIC
- 341 STAK VIRGIN
- 342 MR GHOST
- 343 K-TYPE
- 344 DINAMITE BOWL
- 345 SPACE MANROW
- 346 QUARTI
- 347 BASEBALL 1
- 348 STRIKE GIGMARS
- 349 METAL GEAR 1
- 350 BASEBALL 2
- 351 DRUID

NOVIDADES MSX 1

DISCOINTEIRO
PREÇO: CR\$ 2.000,00
DISQUETE NÃO INCLUSO

OS INOCÁVEIS
SUPER MARIO BROS
TARTARUGAS NINJA
GREMLINS 2
GHOSTBUSTERS 2
DOUBT DRAGON 2
INDIANA JONES 2

NOVIDADES PARA MSX 2 - MEGARAM

PREÇO: CR\$ 2.000,00
DISQUETE NÃO INCLUSO

MAIAYA
NINJA KUN
PUNKS 2
PREDATOR
AMERICAN SOCCLB
ANIMAL WARKS
RETURN OF JELDA
RETURN OF ISHTAN
SUPER RUNNER
TIRE COCKPIT
GIRLY BLOCK

SUPER APLICATIVOS E UTILITARIOS MSX 1

PREÇO: CR\$ 5.000,00
DISQUETE NÃO INCLUSO

WORDSTAR 40 COLUNAS
WORDSTAR 64 COLUNAS
WORDSTAR 80 COLUNAS
CONTADOR DADJF
FOLHA DE PAGAMENTO
AGENDA DE COMPROMISSOS
CONTROLE DE ESTOQUE
MALA DIRETA
CONTROLE BANCÁRIO
CONTROLE DE CAIXA
CONTAS A PAGAR
CONTAS A RECEBER
COBOL
MUMPS
TURBO PASCAL
PROLOG
FORTRAN
QBASIC
MBASIC
BASIC 80
LINGUAGEM C (2 DISCOS)
COMPIADOR C
KNICOMAND
ZAPPER 1
ZAPPER 2
MSX DOS TOOLS 1
MSX DOS TOOLS 2
MSX DOS TOOLS 3
ED MUSIC 4 36 MÚSICAS
UNITELAS 4 39 TELAS
GRAFIC MASTER 1
TRADUTOR DE PALAVRAS
VIDEO TEXTO SYSTEM
DRAW & PAINT
CURSO DE PPT 2 GRAUS
MEGA PRINTER
SPEED SAVE 4.000
COPY ALL
B COPY 3 0
VERY COPY 3 0
VIDEO HITS (2 DISCOS)
DISK II
LINGUAGEM LOGO

COLEÇÃO 1 - MSX

PREÇO: CR\$ 6.000,00
DISQUETE NÃO INCLUSO

4001 AGENDA DOMÉSTICA 1
4002 BANCO DE DADOS 1
4003 MALA DIRETA 1
4004 CONTROLE ESTOQUE 1
4005 ED TEXTO
4006 CONTAS A PAG/REC.
4007 CONTABILIDADE
4008 AGENDA MANUAL 1
4009 CONTROLE BANCO 1
4010 PLANTILHA MSX

COLEÇÃO 2 - MSX 1

PREÇO: CR\$ 6.000,00
DISQUETE NÃO INCLUSO

4011 EDITOR DE MÚSICA
4012 EDDY II GRÁFICO
4013 STUDIO 07
4014 BIORITMO

4015 ÓRGÃO ELETRÔNICO
4016 GRAPHICARTISTIC
4017 UNI ARTE
4018 SUPER SYNTH
4019 SIMPLE ASM
4020 MASTER VOICE

COLEÇÃO 3 - MSX 1

PREÇO: CR\$ 6.000,00
DISQUETE NÃO INCLUSO

4021 APRENDENDO CONTAR
4022 O CIRCO CHIFROU
4023 ENCANTO
4024 MAIOR OU MENOR
4025 MENTALIZAÇÃO
4026 MOTORISTA SIDERAL
4027 MISSÃO RESGATE 1
4028 MAGO VOADOR 1
4029 ABELIA SÁBIA 1
4030 MACACO ACADÊMICO

COLEÇÃO 4 - MSX 1

PREÇO: CR\$ 6.000,00
DISQUETE NÃO INCLUSO

4031 MATRIZES COMPLEXOS
4032 ELETTRICIDADE
4033 FÍSICA
4034 EXERCÍCIO FÍSICA
4035 GEOMETRIA
4036 BANDEIRA DA EUROPA
4037 MATEMÁTICA
4038 ESTUDO DAS CÉLULAS
4039 CURSO DE INGLÊS
4040 FRÁGILAS GEOMÉTRICAS

COLEÇÃO 5 - MSX 1

PREÇO: CR\$ 5.000,00
DISQUETE NÃO INCLUSO

4041 AGENDA 2
4042 BANCO DE DADOS 2
4043 MALA DIRETA 2
4044 MSX WRITE (ED. TEXTO)
4045 PLANTILHA IDENTIFICA
4046 MANUTENÇÃO VEÍCULO
4047 BIBLIOTECA
4048 CADASTRO DE SOFT
4049 MINI PLANTILHA
4050 MALA DIRETA 3

COLEÇÃO 6 - MSX 1

PREÇO: CR\$ 5.000,00
DISQUETE NÃO INCLUSO

4051 EDITOR SHUTE 1
4052 PENCIL DESIGNERS
4053 CAIXINHA DE MÚSICA
4054 EDITOR CARACTERES
4055 HOT MUSIC
4056 LOTO 1
4057 CHISS (USO COMOUSE)
4058 PRINTER TELA
4059 UNISWRITE
4060 LITRA FORMAT

COLEÇÃO 7 - MSX 1

PREÇO: CR\$ 5.000,00
DISQUETE NÃO INCLUSO

4061 ABELIA SÁBIA 2
4062 ABELIA SÁBIA 3
4063 MOTORISTA SIDERAL 2
4064 MISSÃO RESGATE 2
4065 MAGO VOADOR 2
4066 PALHAÇO EXPLORAD 1
4067 PALHAÇO EXPLORAD 2
4068 PESCADOR ESPAC. 1
4069 ANAGRAMA 1
4070 ANAGRAMA 2

COLEÇÃO 8 - MSX 1

PREÇO: CR\$ 6.000,00
DISQUETE NÃO INCLUSO

4071 MAPA GAME
4072 ESTUDO CÉLULAS 2
4073 ÓTICA
4074 GASUS
4075 O FIRMAMENTO
4076 O SOL
4077 OPERADORES MATEMÁT.
4078 SELVA DE PALAVRAS
4079 NÓRIA DE NÚMEROS
4080 MULTIPUZZLE

JOGOS PORNOS E TELAS

PREÇO: CR\$ 1.500,00

DISQUETE NÃO INCLUSO

- 201 CIOCOLINA 1
- 202 CIOCOLINA 2
- 203 PLAYBOY SEXY
- 204 STRIP POKER
- 205 TELAS DIGITALIZADAS 1
- 206 TELAS DIGITALIZADAS 2
- 207 TELAS DIGITALIZADAS 3
- 208 TELAS DIGITALIZADAS 4
- 209 TELAS DIGITALIZADAS 5
- 210 TELAS DIGITALIZADAS 6
- 211 TELAS DIGITALIZADAS 7
- 212 TELAS DIGITALIZADAS 8

APLICATIVOS E UTILITÁRIOS

PREÇO: CR\$ 1.800,00
DISQUETE NÃO INCLUSO

- 231 VIDEOGRAPHIC
- 232 TOPOGRAFIA DO MUNDO
- 233 SOFT FUNCTION
- 234 SHA-GA RAKU (ED. GRAF.)
- 235 PIXEL II (ED. GRAF.)
- 236 PHILIPS DESIGNER
- 237 MICHELANGELO
- 238 EDITOR DE MÚSICA
- 239 SUPER PRINTER
- 240 TASSWORD II
- 241 PIXEL III
- 242 FREEHAND

PROMOÇÕES

NA COMPRA DAS OITO
COLEÇÕES MSX 1:
GRÁTIS OS DISQUETES
5 1/4



NA COMPRA ACIMA DE
10 DISCOS DE JOGOS,
GRÁTIS
1 JOGO



NA COMPRA ACIMA DE
10 SUPER APLICATIVOS
E UTILITÁRIOS MSX 1,
GRÁTIS OS DISQUETES
5 1/4



PROMOÇÕES VÁLIDAS
ATÉ 30 DIAS APÓS A
ENTRADA DESTA
REVISTA EM BANCAS.



CROSS BLAIM

O objetivo deste jogo é resgatar a amada do herói Cross Blaim. Para tanto, nosso herói põe sua armadura e sai pelo labirinto enfrentando os demônios que infestam o planeta. Ele deve recolher os objetos que encontrar e usar as moedas para comprar mais armas e munições nas seis lojas de armas espalhadas pelo labirinto.

As lojas numeradas no mapa contêm muitas armas. As mais importantes são:

LOJA 2: Dadas e Bombas, importantes para abrir as passagens secretas.

LOJA 3: Engine(M), para salto médio

LOJA 4: Energy POD(L), aumenta a resistência do Cross Blaim.

LOJA 5: Energy POD(L) aumenta a resistência.

LOJA 6: Engine(L), para salto alto.

Também é muito importante os objetos encontrados. Utilize-os quando encontrar um demônio (desafio).

Ainda assim, se ficar difícil, entre com a seguinte senha: UX7MJ00FOBA11BO78. Você tem 718.000 para gastar e já está na fase 2, mas ainda tem que matar os demônios.

Já a senha: UYSK08ZE6RAJSH9G5 deixa só o último desafio para você.

Dê-nos seu endereço a fim de trocar correspondências com os usuários do MSX. Mandar também o mapa e a respectiva legenda para facilitar o término do jogo.

Bom Sorte

Carlos Alberto de Oliveira Miguel

Rua Padre Anchieta, 297/32 - Macuen
11020 - Santos - SP

**CARLOS
ALBERTO
DE
OLIVEIRA
MIGUEL**



**Não perca essa chance! Assine CPU.
Informações, novidades, lançamentos,
intercâmbio.**

CPU

Atenção: Agora sua assinatura pode ser parcelada em até duas vezes. Se preferir pagar à vista, você receberá como brinde um dos programas abaixo relacionados, à sua livre escolha. Só terá direito a receber o brinde quem efetuar assinatura válida por 12 meses.

MEUS DADOS

Sim, desejo efetuar a assinatura da revista CPU. Para tal, estou enviando cheque nominal à Bonus Rio Editora Ltda., Av. N. S. de Copacabana, 605/404 - Copacabana - CEP 22040 - Rio de Janeiro - RJ, ou vale postal (pagável na agência Copacabana) no valor de:

- ☐ Cr\$ 108.000,00 por assinatura válida por 12 edições
- ☐ Cr\$ 54.000,00 por assinatura válida por 06 edições
- ☐ Cr\$ 27.000,00 por assinatura válida por 03 edições

Nome: _____
Endereço: _____ Tel.: _____
Bairro: _____ Cidade: _____
Estado: _____ CEP: _____
Dados do equipamento: _____

- ☐ **PROFESSIONAL PAINT** - O estado da arte em Edição Gráfica. Possui recursos de aumento e diminuição de shapes, animação com cores, rotação de shapes em 90°, etc.
- ☐ **PROFESSIONAL DATA RETRIVE** - Uma nova filosofia em Banco de Dados. Busca e ordenação por qualquer campo, etc.
- ☐ **PROFESSIONAL PUBLISHER** - Os efeitos sonoros ideais para as suas trilhas de animação. Samples de alta qualidade.

Importante: Para efetuar o pagamento em duas vezes, envie dois cheques de valores idênticos. Um será depositado no ato do recebimento e o outro 30 dias após. Para pagamento à vista, envie cheque nominal, ou vale postal no valor integral da assinatura.

Mapa do jogo Cross Blain

1111111111 11111 1 1 1

CROSS BLAIN

(mapa)

INÍCIO

← FINAL

LEGENDA

NUMEROS 1 A 6: LOJAS DE ARMAS

± = DEMONIO (DESAFIO)

A = 10 SIMBOLO

B = ARMA COM 200 TIROS

C = MUNICAO AZUL P/BASUCA

D = FORÇA MEDIA (AZUL)

E = 20 SIMBOLO

F = 30 SIMBOLO

G = ESPADA

H = FONTES (2)

I = FORÇA TOTAL (VERMELHO)

J = 40 SIMBOLO

K = ARMA LASER

L = FONTES (2)

M = 50 SIMBOLO

N = FONTES (2)

O = FONTES (2)

P = FONTES (2)

TECLAS:

CTRL+STOP = REINICIO

ESC = PAUSA

CLS/HOME = SOM ON/OFF

RETURN = ITENS/SELEC.
VER SENHA

57

Ponto Alto

MSX é SOFT SUL.

HARDWARES

Drives DDX

Megaram disk (2: 5 Kb,

512 Kb e 768 Kb)

Impressoras

Môntores

Expansor de slots

Kit transformação 2.0 e 2.0 +

instalado em 24 horas

Modem DDX

Expansão de 512 Kb p/ Amiga

Kit DDFAX 96 p/ PC

Video Games — Nintendo
e Sega

SOFTS

Jogos e aplicativos, o maior
acervo do Brasil, sempre
com as últimas novidades.

SOFTS PC e AMIGA

Domínio público

Lançamentos sensacionais
p/ Amiga e PC

Todos os equipamentos
com selo MSX, têm
garantia de 12 meses.



SOFT SUL

PR

Av. 7 de Setembro, 3146 - Loja 03

Tel. (041) 232-0399 e 233-0046

CEP 80230

CURITIBA-PARANÁ

Ao solicitar catálogo especifique seu micro

Índice de Anunciantes do caderno MSX

ABBA	34
ACVS.....	02
Alien.....	06
Champion.....	21
Classic	27
Cobra Soft	09
Connector.....	07
Digimer	10
Ectron	11
Empire.....	24
Fenasoft.....	35
Hiteck.....	05
Logodata	29
Micro Áudio.....	13
MSX Força.....	26
MSX Soft	20
MSX Soft Sul	33
MSX Video	14
Nemesis.....	16, 17 e 18
Over Soft.....	25
Recursos Digitais ..	30 e 31
Ship	22
ToyGames	23
ZapSoft.....	28

COBOL

A continuação do curso de COBOL será publicada na próxima edição de CPU.

No próximo número

Análise do BKP Disco

Cobol - parte 6

Numerologia

ERRATA

No artigo FILTRO DE ACENTUAÇÃO, de autoria de Carlos Alberto Herszterg, publicado na edição 27, a listagem em BASIC saiu com alguns erros. São eles:

```
130 A=&HF9B8
```

```
.
```

```
.
```

```
.
```

```
180 IF C<&H80 OR C>&HBF THEN...
```

```
.
```

```
.
```

```
270 IF A$>31 AND...
```

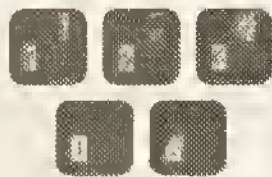
```
.
```

```
.
```

```
380 IF V=0 AND ((A$>31 AND A$<48) OR A$>57  
THEN...
```

O autor observa, ainda, que, em certos casos, o sinal \$ é confundido com o S normal. Portanto, tudo que for lido como CS deve, na realidade, ser interpretado como C\$. Isso vale também para as funções do BASIC como o CHR\$.

SEU TECLADO ESTÁ ASSIM ?



ATENDEMOS TODO O BRASIL
Preço especial para nossos cursos

Rua Senador Vergueiro, 207/1205

MSX

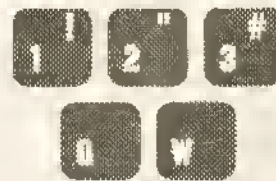
Não é decalque, nem colagem. Processo utilizado:

SILK - SCREEN

Restauramos 1, 2 ou todas as teclas

ABBA
Computadores e Sistemas

ELE PODE FICAR IGUAL AO ORIGINAL!



NOSSOS PREÇOS SÃO OS MENORES
"Nós confiamos em DEUS"

Flamengo - Tel.: (021) 552-4581 - RIO

As 30 horas mais importantes do ano da informática são em julho e custam menos de US\$ 15,00 cada.



6º Congresso FENASOFT

21 a 24 de julho de 1992 - Parque Anhembi - São Paulo

Escolha suas 12 horas de Seminários

1 seminário durante 4 dias, 3 horas por dia

Administração Eficiente na Pequena e Média Empresa - Windows - Unix - Redes - Publishing: A Indústria da Editoração Eletrônica - Inteligência Artificial: Sistemas Baseados em Conhecimento - Administração de Recursos Humanos de Informática - Rightsizing: Dimensionando Adequadamente o Hardware e o Software às Necessidades da Empresa - Multimídia: Estado da Arte e Implementação - Informática na Medicina - Neurocomputação: Tecnologia Baseada em Redes Neurais e Artificiais

Algumas opções para suas 18 horas de palestras nacionais e internacionais

● Laptops, Palmtops e Notebooks e o Escritório Remoto - Compucenter Ltda. - Ricardo Segawa ● O caminho para Evitar problemas de Assistência Técnica - ABRAT - Celso L. Simões ● O Impacto da Tecnologia sobre a Formação dos Recursos Humanos da Empresa - FLOW/KPMG - Fernando Barcellos Ximenes ● O Que Você Precisa Saber Antes de Comprar ou Usar uma Rede - FLOW/KPMG - Maurício Faria ● Segurança de Dados em Micros PC's - Infomanager - Rolt Dieringer ● A Revolução dos Notebooks - ITAUTEC - Patrícia Mazza Gios ● Administração Participativa - LERNER & ASSOCIADOS - Walter Lerner ● Gerência da Informação e Controle de Acesso em Microcomputadores - SEIL - Angelo Sebastião Zanini ● Produtividade e Qualidade em Software - PRICE WATERHOUSE - Flávio Kosminsky - Artur Carlos das Neves ● O Cliente tem Sempre Razão - ABRAT - Celso L. Simões ● Tendências de Desenvolvimento de Sistemas Dedicados Baseados em Microcomputadores PC's - ANACON - Carlos E. Leão - Rafael Sorice - Douglas Watanabe ● Custos de Informática - Como Gerenciar - ATM - Carlos Alberto Rosa ● Sistemas Abertos - Desmistificando o Mito - DIGITAL - Francisco Pereira.

FICHA DE INSCRIÇÃO

NOME:

EMPRESA:

ENDEREÇO COMERCIAL:

CIDADE:

UF:

CEP:

FONE:

FAX:

TELEX:

CARGO:

- ☐ DESEJO RECEBER INFORMAÇÕES SOBRE A FENASOFT
☐ DESEJO RECEBER VISITA DE REPRESENTANTE COMERCIAL

Inscrição US\$ 500,00

Descontos especiais

Pagto.	Desconto	Preço
29/05	20%	US\$ 400
30/06	10%	US\$ 450

- Além disso, você ganha os anais do congresso e a cópia do FÁCIL 6.0.
- Envie sua inscrição, juntamente com um cheque nominal para FENASOFT Feiras Comerciais Ltda., Depto. de Congressos, Rua Hungria, 874 - Jardim Paulistano - 01455 - São Paulo - SP.
PABX (011) 815-4011 - Fax: (011) 212-0381
Tels.: (011) 814-4119/815-8574/815-1368

GRADIUS[®] SYSTEM

G-TOOLS

UTILIZANDO O MSX
E O MSX2+ E O MSX2+ 2

G-FILES

LOCALIZANDO E MANEJANDO
ARQUIVOS E DADOS

G-BASIC

G-DESK

EDITANDO E MANEJANDO
ARQUIVOS E DADOS

G-MAKER

GERANDO AUTOMATICAMENTE
O PROGRAMA

MALA DIRETA NEMESIS 1.12

NOME OU FIRMA: NEMESIS Inform.

ENDEREÇO: Rua Sete de Set
Sala 1.910

BARRIO: Centro

ESTADO: Rio de

UF: RJ - CEP: 2

TELEFONE: (021) 31.400.724/0001-56

C.G.C.: 31.400.724/0001-56

DISCO: 1MS DEL 0001

GRADIUS

G-FILES
VS. 1.4

DRIVE: R

SCREENS . DRP
G-FILES . PGM
G-CALCUL . PGM
G-FOUND . PGM

FNDC
TYPE
NAME
KILL
INFO
FORM

ERRO

DIA	ENTRADAS	SRIODS	TOTAIS
01	1.400,00	600,00	800,00
02	900,00	300,00	600,00
03		00,00	700,00
04		00,00	500,00
05		40,00	390,00
06		00,00	860,00
08		60,00	820,00
09		40,00	880,00
10		00,00	980,00
11	660,00	300,00	360,00
12	710,00	450,00	260,00
13	1.740,00	080,00	00,00
15	820,00	680,00	00,00
16	980,00	930,00	00,00
17	1.650,00	750,00	00,00
11	970,00	210,00	00,00
18	1.460,00	610,00	850,00

Não espere encontrar cópias piratas deste programa, pois por se tratar de um software de caráter educativo e estar baseado em informações técnicas, será impossível utilizá-lo sem o respectivo manual. Não deixe que o pirata lhe engane, prefira o original para não precisar comprar duas vezes.

O GRADIUS BASIC faz um uso do ambiente de programação que explora ao máximo as capacidades gráficas do seu micro-computador e ainda acrescenta ao BASIC MSX diversas implementações que possibilitam ao usuário menos preparado, a criação de programas com sofisticados recursos como os que encontramos nos melhores pacotes profissionais.

Entre estas implementações destacam-se num visual "iconográfico": Janelas tridimensionais, menus animação gráfica em alta velocidade, "scroll" vídeo, rotinas de entrada de dados, de impressão de dados, "joystick" ou "mouse", etc.

Para facilitar ainda mais a criação de programas, lançamos GRADIUS TOOLS, que traz utilíssimas ferramentas para auxílio na programação em GRADIUS BASIC, localização de dados, depuração de erros, manutenção do "hardware", etc.

Para quem nunca programou e não entende nada de BASIC, apresentamos GRADIUS MAKER, que gera automaticamente aquele programa que você tanto queria ter mas não sabia como fazer.

O SISTEMA GRADIUS também é educativo, pois estimula os iniciantes em programação e introduz os mais experientes no mundo da linguagem de máquina e no funcionamento do micro-computador, auxiliando ainda com técnicas de programação em BASIC, endereços úteis da memória RAM, rotinas da ROM e a utilização da VRAM. Todos os programas da linha GRADIUS são abertos ao usuário.

Junto com o GRADIUS BASIC você recebe GRADIUS DESK, um sistema operacional fácil de utilizar, além de um completo manual em formato fichário com detalhadas informações sobre o programa e espaço para coleccionar as instruções dos demais acessórios que você adquirir.

Mas não termina por aí... Aguarde outras novidades e lançamentos baseados no SISTEMA GRADIUS.

NEMESIS

Copyright © 1990

Nomeis Informática Ltda.
caixa postal 4.583 cep 20.001
Rio de Janeiro — RJ

MSX

MSX 2



CADERNO AMIGA -

AMIGA

✓
— **VIDEOPRODUÇÃO NO**
AMIGA

COMMODORE
AMIGA X PC

COMPTON

AM
CRIADOR
COLABORA

Treinamento de Verdade em Amiga

Agora ficou ainda melhor aprender tudo sobre o Amiga. Os cursos de Treinamento do HITEK, que já existem há 1 ano e que realmente ensinaram a muitos usuários a trabalhar com o Amiga, agora ensinam também música, multimídia e desktop publishing.

Estes são os nossos cursos:

- Introdução ao DOS
- Modelagem e animação em 3D
- Criação e edição musical
- Desenho e animação em 2D
- Editoração eletrônica
- Técnicos de Multimídia

Turmas de 3 alunos. E todo mundo usa o microcomputador.
Instrutores: Alberto Meyer e Luiz F. Moraes
Informe-se sobre cursos e palestras em outros estados.

Dominando de Verdade o Amiga

Não perca esta oportunidade de adquirir o livro **DOMINANDO O COMMODORE AMIGA** da Editora Ciência Moderna Ltda.

Nele você encontrará inúmeras informações importantes para quem já tem, ou pretende comprar o Amiga. E tudo escrito com linguagem clara e objetiva, por gente que tem experiência na área do ensino técnico. (Alberto Meyer e Luiz F. Moraes).

Preço: Cr\$ 38.000,00

Despesas postais incluídas.

Amiga Disk Press nº 3

Você que é leitor da primeira revista em disquete realmente informativa, não pode perder a sua terceira edição.

NESTE NÚMERO

- Os primeiros passos em assembler no Amiga
- Análise do disco rígido da GVP
- Explicando Intellace
- Como adaptar um drive de 5 1/4
- Diskmaster x Directory Opus

E as seções de cartas e arca demania.

Preço: Cr\$ 15.000,00



Para fazer seu pedido, envie cheque nominal e cruzado ou vale postal à:

Hitek Computação Sistemas e Editoro

Rua Uruguaiana, 10 sl 1602

20050 - Rio de Janeiro - RJ

Mais informações: Tel: (021) 252 - 9023

AMIGA

BONUS RIO EDITORA LTDA
AV. N. SRA. DE COPACABANA,
605/404 - COPACABANA
22040 - RIO DE JANEIRO - RJ
TEL.: (021) 235-3541
FAX: (021) 222-7395

DIRETOR EXECUTIVO
JOSE IDEMAR A. NASCIMENTO

JORNALISTA RESPONSÁVEL
DOLAR TANUS
REGISTRO 430-RS

EDITOR TÉCNICO
SÉRGIO DURIC CALHEIROS

ADMINISTRAÇÃO
LUZIMAR GOMES DA SILVA

CONSULTOR TÉCNICO
CARLOS ALBERTO HERZTERG

CONSULTOR DE JOGOS
JULIO CESAR SILVA MARCHI

EDITORIAÇÃO
NÚCLEO DE COMPUTAÇÃO
PRÓ IMAGEM 3

REVISÃO
MÁRCIA CHERMAN

PUBLICIDADE
RITA REIS

ASSINATURAS
ALEXANDRE E. ROMANELI

CAPA
PAULO CÉSAR

FOTOLITOS
CONDE LEÃO

IMPRESSÃO
GRÁFICA JORNAL DO BRASIL

DISTRIBUIÇÃO
FERNANDO CHINAGLIA
DISTRIBUIDORA S.A. RUA
TEODORO DA SILVA, 907
TEL.: (021) 577-6655

CPU é uma publicação da Bonus Rio Editora. O Caderno Amiga não pode ser vendido separadamente. Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução parcial ou total do conteúdo desta revista por qualquer meio sem autorização expressa da editora.

CARTA AO LEITOR

Prezado leitor,

Cada vez mais, o usuário do Commodore Amiga percebe que não está mais sozinho. Além das software houses especializadas, novos grupos de usuários se formam e se organizam. Dessa forma, CPU estará reservando, em breve, espaço para promover encontros e eventos dessa natureza.

Não obstante a essas manifestações individuais, a boa notícia está por conta dos rumores sobre a possível chegada do Amiga nacional.

Sabemos que a TECTOY tem interesses ligados a essa área e que já existe um representante da Commodore no

Brasil estudando o mercado e suas possibilidades.

Especulações à parte, é bom que nossos importadores atuais se cuidem, pois, é claro que, seja quem vier a fabricar o Amiga por aqui, não vai tolerar um tipo de concorrência tão gratuita como essa...

Enfim, podemos esperar grandes mudanças num mercado que, acredito, nos interessa e merece a nossa atenção.

Outro fato que merece menção é a presença de Divino C. R. Leitão, já conhecido dos leitores de CPU, que volta para colaborar e melhorar ainda mais a revista.

Sérgio Duric Calheiros

ÍNDICE

Amiga News	4
Amiga e Videoprodução: Uma dupla perfeita	6
Multimídia: O Amiga a um passo do futuro	12
Amiga x PC: A questão da compatibilidade	15
Amos. Criador ou colaborador	16
A hora da diversão	17
Os primeiros acordes no Amiga	20
Correio do Amiga	21

AMIGA NEWS

DOMINANDO O AMIGA

A Editora Ciência Moderna acaba de lançar o primeiro livro sobre a Amiga escrito no Brasil, colaborando para dar um grande impulso nesta linha de computadores no país. O livro é o **DOMINANDO O COMMODORE AMIGA**, cujos autores são Alberto C. Meyer e Luiz F. Moraes, dois profissionais já conhecidos dos leitores da caderno Amiga.

A HITEK garante que esta não é a única boa novidade para os usuários da Amiga. A empresa que já vinha dando cursos de Introdução ao AmigaDOS, animação em 2D e modelagem e animação em 3D, tendo treinado mais de 700 usuários, entre amadores e profissionais, já tem vagas disponíveis em seus novos cursos. Os cursos são: Multimídia na Amiga (Amiga Vision), Música por Computador (ProTracker), Desktop Publishing (Professional Page) e Computação Gráfica Avançada (Imaginé).

Os novos cursos obedecem ao sistema implantado pela HITEK, que resulta em grande aproveitamento por parte dos alunos: turnos pequenos (na máxima três pessoas), horários flexíveis e exercícios práticos (os alunos usam realmente o computador). Quem estiver interessado em aprender com os autores do **DOMINANDO O COMMODORE AMIGA**, poderá obter maiores informações com a própria HITEK, pelo telefone (021) 252-9023.

TRÊS NOVOS AMIGAS

Existem notícias que, dentro de um prazo de 18 meses, a Commodore deve lançar mais três modelos Amiga, o A300, A800 e A4000. São novos micros, destinados a tapar as lacunas que existem atualmente.

O A300 será destinado praticamente, às áreas educacional e lazer, pois possui teclado como item opcional. Isso significa que não será mais necessário adquirir o

A500, mais caro, para utilizá-lo como videogame. Além do teclado (sem teclado numérico) o A300 disporá de controle remoto (como tem o CDTV).

O A800 ficará entre o A500 e o A3000, sendo destinada à utilização mais profissional sem deixar de ser um computador pessoal. Com ele já vêm Winchester e Monitor, funcionando sobre a plataforma de um 68020 da Motorola e sistema 2.0.

Finalmente, o A4000, que chegará como o topo de linha da série. Ainda não é certa a utilização do 68040, com tecnologia RISC, também fabricado pela Motorola. Para que o A4000 não fique para trás, a Commodore está desenvolvendo, em conjunto com a Texas Instruments, chips que gerenciem gráficos de 24 bits em tempo real. Além disso, um processador de áudio de 16 bits com 8 canais estéreo-fônicos. Tudo isso para transformar o A4000 em um forte concorrente às Work Stations da Sun e da Apollo.

Tudo o que você precisa saber para extrair o máximo do

COMMODORE AMIGA

LUIZ FERNANDES DE MORAES
e ALBERTO CARPENTER
MEYER FILHO

Voltado para as necessidades dos usuários brasileiros, oferece o suporte técnico fundamental para a utilização do micro por iniciantes ou já experientes.

Ensina como utilizar todos os recursos do Workbench 1.3, como operar com o AmigaShell, como trabalhar com o AmigaDOS e tudo o que é necessário para fazer do AMIGA um perfeito instrumento de trabalho.

Aborda aspectos técnicos como resolução de telas gráficas, formatos de arquivos, samplers, digitalizadores e outros dispositivos, abrangendo também os principais periféricos, dentre eles o CDTV, o Video Toaster, placas aceleradoras, expansões de memória, discos rígidos e placas emuladoras de IBM PC/AT.

Este é o livro ideal também para quem usa o AMIGA em produções de vídeo, música, gráficos, e editoração eletrônica.

Preço: Cr\$ 38.000,00

ENVIE SEU PEDIDO PARA
BÔNUS RIO EDITORA LTDA.

Av. N.S. de Copacabana, 605 -
Grupo 404 - Copacabana - CEP 22040
Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (021) 235-3541

Desejo receber o livro Dominando o Commodore Amiga. Envio cheque nominal à Editora Ciência Moderna Ltda., no valor de Cr\$

(.....).

NOME:

ENDEREÇO:

TEL.:

CEP: Assinatura

JOGOS PARA AMIGA

0001 OPERATION WOLF	0015 SHADOW OF THE BEAST I	DEMON	0050 FENAGE MUTANT NINJA II	0065 TOTAL RECALL	0081 P-47 THUNDER BOLT
0002 WINGS OF FURY	0016 GOLDEN AXE	0035 BLUE CONTACT (PB)	0051 DIGITAL DUCKTUX (DEMO)	0066 FINAL FIGHT	0082 STRIPTEASE II
0003 BLUES BROTHERS	0017 JET FIGHTER	0036 SILK WORM IV (SWIV)	0052 DIGITAL DUCKTUX (DEMO)	0067 R-TYPE I	0083 NEBOLUS
0004 MEGADEMO (PB)	0018 MOSTAGES	0037 NAVY SEALS	0053 SUPER HANG ON	0068 MIDNIGHT RESISTANCE	0084 NINJA II
0005 ALTRID BFAST	0019 AFTER THE WAR P 1&2	0038 TITRICKAN I	0054 JUDICIAL	0069 DARKMAN	0085 METAL MUTANT
0006 FINAL BLOW	0020 JIN JIN MONKEY	0039 SWITCH BLADE II	0055 NINJA RABBIT	0070 FLY	0086 HOMER ALONE
0007 DEMO QUARTEN	0021 NAVY MOVES P 1&2	0040 PP HAMMER	0056 ARACKNOPIHOBIA	0071 BABY JOE	0087 PUNISHER
0008 WAR ZONE	0022 NITRO	0041 LAST BATTLE	0057 SHADON LANDS	0072 SQUASH	0088 TUSKLER
0009 XENON II	0023 JETON E DRAGON III	0042 FIRST SANIKRA (PB)	0058 ROD LAND	0073 SNODDY	0089 PINBALL MAGIC
0010 007 THE SPY WHO LOVE ME	0024 BATTLE SQUADRON	0043 PRINCE OF PERSIA	0059 CARVET	0074 113URE SUH LARRY 3	0090 TITLUAK
0011 KICK OFF II (PB)	0025 BARBARIAN II	0044 GHOST BATTLE	0060 UNCAINTED LAND	0075 113URE SUH LARRY 3	0091 PIPESMASTERS ELDER DASH
0012 DOUBLE DRAGON II	0026 TURBID LOTUS SPIRIT II	0045 LEANDER	0061 ETHERAL ZONE (PB)	0076 SH K WORM	0092 TERMINATOR II (PB)
0013 BEAST II	0027 CODENAME: JAMES	0046 ELVIRA ARCADE GAME	0062 ROBIN HOOD	0077 MICRO GOLF	0093 PEGASUS
0014 DIGITAL NOISE II (DEMO) (PB)	0028 POND II	0047 MADSHOW (DEMO)	0063 PINBALL WIZARDS	0078 ATOMIC STRIKE FLIGHT	0094 R-TYPE II
	0029 WRATH OF THE	0048 VROOM			
		0049 RAMSES			

Aqui está nossa lista de softwares para a linha COMMODE AMIGA. Por enquanto ela não se encontra em sua totalidade, pois estamos recebendo uma grande variedade de títulos novos, e, entre eles, os melhores jogos e aplicativos. Esta lista é apenas uma demonstração do que temos no momento. Logo você estará recebendo um catálogo mais detalhado e com mais programas além de uma variada lista de produtos. Aproveitemos, também, para informar que trabalhamos com a linha IBM XT/AT, com um acervo imenso de programas.

Sigam abaixo como proceder para utilizar adequadamente nossos serviços. Agradecemos vossa preferência.

LMV e equipe

FORMAS DE ATENDIMENTO

CORREIO: Enviar-nos seus dados pessoais e a relação dos softwares que deseja através de carta registrada. Anexar cheque nominal a Luiz M. Vasconcelos em vale postal pagável nas agências dos correios do SHOPPING CENTER LAPA (código 402443) no valor total dos pedidos, incluindo cópias, discos, despesas postais etc.

O pagamento também poderá ser realizado através de depósito bancário. Para tal, anexar uma cópia do comprovante de depósito a Luiz M. Vasconcelos, Conta 13241-0 Ctd. 0757-5, Agência City Lapa - Banco Itaú S.A.

PESSOALMENTE: Nesta forma você poderá encomendar seus programas por telefone e retirá-los em nosso escritório. Gravamos seus programas na hora, desde que seja marcado o dia e a hora de sua visita. Você poderá também trazer seus próprios discos para gravação.

SEDEX A COBRAR: Caso prefira, poderá retirar seu pedido no correio, telefonando ou via carta registrada, sem qualquer pagamento antecipado, você poderá, inclusive, enviar-nos seus próprios discos, ficando, assim isento das taxas relativas aos mesmos.

PROMOÇÕES

- 1) A cada 10 discos copiados, escolha mais 1 disco de jogos grátis. Não inclui o disquete.
- 2) Compras encomendadas por telefone e retiradas pessoalmente ganham desconto de 20% sobre softwares.
- 3) Compras por pagamento antecipado por cheque nominal, vale postal ou depósito bancário recebem desconto de 10% no total do pedido incluindo a promoção nº 1.
- 4) Pedidos acima de 30 cópias com discos, ganham 1 copiador. Não inclui o disquete.
- 5) Pedidos acima de 100 cópias ganharão 30% de desconto sobre softwares. Promoção válida para todas as formas de atendimento, exceto sedex a cobrar.

TABELA DE PREÇOS:

TABELA MAIO/JUNHO 1992	MAIO	JUNHO
1) JOGOS/DEMOS (POR DISCO)	Cr\$ 1.500,00	Cr\$ 2.000,00
2) APLICATIVOS (POR DISCO)	Cr\$ 2.500,00	Cr\$ 3.000,00
3) DISCO 3 1/2	Cr\$ 5.000,00	Cr\$ 6.000,00
4) DESPESAS POSTAIS	Cr\$ 4.500,00	Cr\$ 5.500,00

Garantia: Todos os nossos softwares têm garantia de 90 dias a partir da data de compra ou recebimento nos correios. A garantia somente será válida caso o disquete contenha nossa etiqueta e não sobre disquetes com defeitos fornecidos pelo cliente.

IMPORTANTE:

Nossos softwares são cobrados por número de discos. O preço NÃO inclui o disco.

As despesas postais são cobradas somente para os pedidos com pagamento antecipado.

PEDIDOS E CARTAS:

SOLAR INFORMATICA
CAIXA POSTAL 11743
CEP 05090 - SÃO PAULO - SP
FONE (011) 833-9355

ENDEREÇO:

RUA ALBION, 194 CJ. 72 - LAPA

HORÁRIOS DE ATENDIMENTO:

Segunda a Sexta das 8 às 18 horas
Sábados das 8 às 14 horas.

SUPER PROMOÇÃO: TRAGA O CATÁLOGO DE OUTRA SOFTHOUSE E, CASO O PREÇO DOS PROGRAMAS SEJAM MAIS BAIXOS, FAREMOS OS NOSSOS PELO MESMO PREÇO E AINDA CONTINUARÃO VALEDO TODAS AS PROMOÇÕES.

AMIGA E VIDEOPRODUÇÃO, UMA DUPLA PERFEITA

Divino C. R. Leitão

Porque videoprodução e porque Amiga? Bom, quanto à primeira pergunta, é mais por uma questão de opção pessoal: sempre gostei de desenhar (desde quatro anos). Enquanto crescia, alimentava o sonho de ser engenheiro, porque achava que os engenheiros desenhavam. Depois descobri que a arquitetura estava mais próxima das minhas preferências. Por fim descobri que podia rabiscar em uma tela de computador, e depois podia gravar aquilo em vídeo: foi paixão à primeira vista. Era o que eu realmente procurava!

Quando enluquei as mãos em um VIC 20 (meu primeiro micro a cores) soubei muito, mas não consegui fazer nada com ele. O mesmo com o Apple e com o TK 95, até finalmente realizar meu sonho num ... MSX.

Pois é, foi com o MSX que eu realizei meu primeiro trabalho sério em videoprodução e consegui, pela primeira vez, ganhar dinheiro com o computador, ao invés de só gastar. Mas quando quis voar mais alto, verifiquei que com o MSX não poderia, não por culpa do micro, mas por falta absoluta de periféricos específicos para este trabalho. O principal eu tinha: era só ligar o micro em um VCR (Video Cassete Recorder) e podia criar animações, vinhetas, animações, vinhetas, e também animações, vinhetas... Pois é, só podia criar animações e vinhetas, nada de genlock, nada de digitalizar (digitalizador agora até existe, mas há dois anos não existia) e o que era pior: tinha que fazer meus próprios programas.

Um parêntese: não deixa de me dar uma tristeza ver que só agora é que bons programas estão sendo desenvolvidos para o MSX. Infelizmente os programadores atingiram um nível de qualidade profissional excelente, mas o micro não acompanhou esta evolução. Na verdade a culpa não é do micro, e todos sabem que os culpados têm nome e endereço certo (SHARP e GRADIENTE). Eles venderam um produto, instigaram o público a adquiri-lo, e depois abandonaram ao léu todos que acreditaram na linha MSX.

Agora voltando ao assunto! Ao atingir os limites do MSX, descobri que a Commodore (mesma fabricante do meu antigo e frustrado VIC 20) tinha o Amiga. E quando vi o Amiga funcionando, não tive dúvidas, larguei tudo e passei para ele: uma escolha que permanece até hoje.

O Amiga é realmente o melhor micro para qualquer um que esteja querendo iniciar nesta área. Não há nada tão bom para quem está começando. Mas isto não é tudo. O Amiga também se destaca na área de DTP (Desktop Publishing), mais conhecida como edição eletrônica, pois possui alguns programas que são fantásticos e que executam tarefas dignas do mais ilustre Ventura Publisher ou Aldus Page Maker - mesmo assim o micro ideal

“Podemos afirmar que a história da Amiga divide-se em AT e DT - antes e depois do TOASTER”

para este trabalho continua sendo o MAC.

Mas o nosso objetivo aqui é conversar sobre o que se pode esperar do Amiga na produção de vídeo. Vamos, então, falar do que há de melhor, e depois conversaremos sobre o que está ao alcance de nós, que temos um bolso leve e que quando fica cheio, é de cruzeiros e não de dólares.

O AMIGA E O VÍDEO TOASTER

O melhor do Amiga na área de vídeo chama-se Video Toaster, uma plaquinha criada por uma das empresas que orbitam o sol da Commodore. No caso específico do Toaster, poderíamos dizer que a NewTek (fabricante do Video Toaster) passou para a categoria de sol-adjunto, ou co-piloto da Commodore (ou deveria dizer “imediatu”), pois podemos, sem medo de errar, afirmar que a história do Amiga divide-se em AT e DT - antes do Toaster e depois do Toaster.

Mas os elogios à placa Toaster param por aqui. Ela é boa sim, foi a base (inclu-

sive) para o desenvolvimento e aperfeiçoamento de diversos periféricos do Amiga que foram melhorados ou criados apenas para complementar o Toaster. E esta, ironicamente, é a maior deficiência do conjunto Amiga/Toaster - sozinhos, não fazem quase nada.

Achoi inenrente? Vamos explicar: o Toaster é uma placa que permite usar quatro programas básicos, um editor gráfico de 24 bits, um Gerador de caracteres, um modelador/animador em 3D e um gerador/gerenciador de DVE (Digital Video Effects).

Cada um destes programas (exceto a “mesa de efeitos”) tem um ou outro, similar no Amiga e, por si só, não deveriam ilanar-se de vantagens. No entanto, todos funcionando em conjunto com um GENLOCK (vide box), FRAMEBUFFER e 4 entradas de vídeo, mais 3 saídas, já começa a dar samba, um melhor dizendo une-se o útil ao agradável, mas ainda não temos o melhor do Toaster.

Para ter o supra-sumo é preciso uma placa aceleradora do tipo quanto-mais-rápido-melhor, é preciso um (ou mais) HD de pelo menos uns 100 Mb (só para começar), precisa muita memória, precisa TBC (para corrigir o sinal de vídeo), precisa equipamento de vídeo de última geração. Somando os brinquedos aí em cima, chega-se facilmente a uns 15 mil dólares (preço nos EUA) e antes que você ouça o barulho do seu queixo e ainda de indignação é preciso esclarecer que trata-se de quantia irrisória para qualquer produtora (até de pequeno porte) - MAS LÁ NOS ESTADOS UNIDOS.

Trocando em miúdos, o Toaster ainda está um pouco longe da arraiá miúda, mas não está fora de alcance, mesmo porque já tive oportunidade de ver videomaker que faz edição de festinha infantil trazer Toaster para cá (não me perguntem como, porque o dia que eu descobrir o que eles fazem escrevo um livro sobre o assunto e me apressento).

Ora bolas, diria você, li tudo isto até aqui para nada! Não mesmo, só comentei

um dos lados da moeda, não falei ainda que tudo isso aí pode ser comprado a prestação (peça-por-peça), isso é o que torna tudo mais lindo.

Só para não ser mal-educado, e encerrar o assunto sem mostrar o pau-que-matou-a-cobra, falemos um pouco sobre o que se pode esperar do Video Toaster da Newtek. Vai parecer propaganda de fabricante, mas não é, pois a NewTek ainda não anuncia na CPU (notem que eu disse... ainda!).

O Toaster tem, só na área de DVE, mais de 200 efeitos pré-definidos, daqueles que você aperta um botão e ele acontece, para não dar muitos exemplos lembro a vocês daquele pandeiro ou aviãozinho que a Globo mostra há muitas carnavais, pois é, aquele avião e o pandeiro, a Toaster não tem, mas tem um quadrado e uma esfera que são irmãos caçulas com certeza. Fora isso, tem ainda um festival de fades, wipes e rotações para tudo que é lado (ao alcance de um apertar de botões...).

O LightWave 3D, é o que todo usuário souha, fácil de usar e com potência para criar o que a imaginação permitir. Possui ray-tracing, modelagem e animação com

figuras em wire-frame em tempo real, mapeamento de superfícies e um banco de figuras prontas de dar água na boca de qualquer preguiçoso.

O Gerador de caracteres é daqueles onde não dá pra notar defeito, milhares de opções em termos de fontes e efeitos, facilidade de uso e (principalmente) qualidade e velocidade dentro dos mais exigentes padrões profissionais, na verdade tem um defeito sim, pelo menos para quem lê e escreve em português, trata-se do velho dilema da acentuação, que o programa permite fazer, mas não de forma simplificada.

O AMIGA SEM O VÍDEO TOASTER

Muito bem, o melhor time do Amiga para a produção de vídeo chama-se Video Toaster, mas será que é só isso que o Amiga oferece? Se fosse, era melhor a Commodore vender o projeto do computador para a NewTek. Mas felizmente o Toaster é só um hom time, entre vários outros.

Pessoas desinformadas, quando se referem ao Amiga costumam fazer pergun-

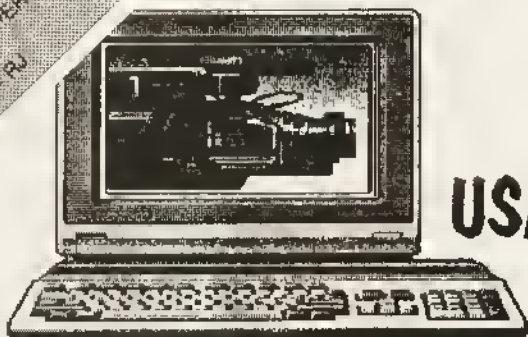
tas do tipo: mas o Amiga tem Hard Disk? O Amiga tem placa de vídeo? O Amiga pode ser ligado numa impressora?

Quando as perguntas partem de pessoas que realmente não conhecem o assunto é apenas desinformação, quando parte de usuários de outras máquinas, que conhecem computadores nada mais é que uma forma de expressar o despeito que devem sentir de computadores diferentes do seu.

Em termos de periféricos, o Amiga não fica nada a dever a nenhum MAC ou PC, pelo contrário, os outros é que ficam a ver navios muitas vezes, devido aos fantásticos periféricos que existem para o Amiga. Neste universo de acessórios, o maior destaque é justamente para os periféricos da área de vídeo. Tem placa para todo gosto e tarefa. Um dos mais conhecidos e importantes é o GENLOCK.

Um genlock é basicamente um aparelho que permite sobrepor a imagem do computador a uma imagem de vídeo, para fazer desde uma simples legenda até uma sofisticada animação no estilo Roger Rabbit. Existe genlock a partir de oitenta dólares, sendo que os mais caros chegam a casa dos seis mil dólares, só que, neste

PROVIDO AMIGO SHARETOPPER
CAIXA POSTAL 16432
CEP 22222 RIO DE JANEIRO - RJ



SE VOCÊ QUER USAR UM AMIGA ...

Nós ensinamos você !

"Esconder o jogo" sempre foi prioridade dos poucos eleitos que descobriram cedo as facilidades do AMIGA, principalmente na área de Computação Gráfica.

Este é, inclusive, um dos fatores que impediram este equipamento de ocupar o lugar de destaque que merece no mercado brasileiro.

Felizmente os tempos mudaram e agora todos podem ter acesso a esta tecnologia. A PRO video sai na frente, contratando o responsável pelo primeiro curso de Amiga no Brasil, Divino C. R. Leitão, profissional já conhecido dos leitores de CPU.

Desde 1989, quando iniciou sua primeira turma, Divino já formou mais de quatrocentos

profissionais de vídeo, habilitando-os a trabalhar com o AMIGA, incluindo funcionários da REDE GLOBO, MANCHETE e BANDEIRANTES.

Através de aulas particulares, o número ultrapassa a casa dos milhares e a PRO video quer agilizar este processo.

Não oferecemos apenas cursos. Cuidamos de tudo, inclusive a importação legalizada de seu equipamento, desde uma configuração básica até estações de VIDEO TOASTER ou mesmo programas originais, vendidos em caixas lacradas.

**SEU NEGÓCIO É O AMIGA,
O NOSSO É APOIÁ-LO!**

CURSOS

**FITAS DE TREINAMENTO
DESENVOLVIDAS NO BRASIL
DE ACORDO COM NOSSA REALIDADE**

ASSESSORIA TOTAL

**PROGRAMAS ORIGINAIS E TAMBÉM
DESENVOLVIDOS NO BRASIL.**

PRO video Comércio e Serviços Ltda.

Shopping Comercial do Catete

Rua do Catete, 228 loja 307

Rio de Janeiro - RJ

(021) 225-3646

O QUE É GENLOCK

É utilizado para sobrepor a imagem gerada por seu Amiga sobre uma fita de vídeo, já gravada.

Um aparelho deste tipo processa uma imagem gerada por qualquer equipamento de vídeo e sobrepõe a esta uma imagem do computador Amiga. Se você assistiu Roger Rabbit, saiba que o desenho do coelho foi misturado às filmagens com seres humanos através de um processo de GenLock. Apesar do filme não ter sido feito em computador Amiga - foi criado um computador especial, só para o filme - o Amiga teve uma participação muito importante, pois foi em Amiga que as equipes dos estúdios Disney fizeram os exames preliminares de composição e enquadramento, para depois passar os dados para o computador mais "brabo". E o Amiga se faz presente em muitas produções cinematográficas, apesar de a gente não saber. A turma do Industrial Light & Magic e da Amblin (George Lucas e Steven Spielberg) usam muito.

De volta para a realidade, tem GenLock para todos os gostos e atividades, tem os modelos para a turma de decima e tem os modelos para nós. O preço de um simples MiniGen (o fusquinha dos GenLocks de Amiga) heira os 200 dólares e está lá na terra do Tio Sam. Por aqui não sai por menos de 250 dólares.

Preços à parte, o GenLock é praticamente um periférico indispensável para quem pretende usar o Amiga profissionalmente na área de vídeo.

O MiniGen e o Amigen (este descontinuada desde 01/92) são os modelos econômicos. Não se iluda de pensar que é tudo a mesma coisa, que não é. Usar um Minigen ou Amigen é o mesmo que gravar uma segunda cópia da fita. A perda de qualidade no sinal é garantida. Se você tiver uma mesa com enhancer de vídeo, deve calibrá-la depois do GenLock para que o sinal possa ser recuperado em seus 100%.

Não se desesperem ainda. A qualidade de imagem gerada por um destes GenLocks baratos ainda está acima do normal em produções de níveis industrial e doméstico. É nas produções profissionais que a qualidade não pode ser relegada. Para este tipo de trabalho, tem que ser na mínima o SuperGen, que custa nos EUA, na faixa dos 650 dólares.

Existem ainda os GenLocks profissionais, com conectores especiais para todo tipo de equipamento. Estes, só para quem tem muita bola na agulha, posso citar entre os mais conhecidos, o SuperGen 2000, o Viditech ou a placa Video Toaster, nenhum abaixo dos 2000 dólares.

Pretender usar um Amiga em videoprodução sem GenLock é o mesmo que pretender filmar sem a câmara. Portanto, se o seu uso é este, não deixe de acrescentar um GenLock na sua lista. O modelo de faixa custo mais recomendado até abril de 92, era o Alter Image, fabricado pela The Disc Company, ao preço de 250 dólares, nos EUA.

último caso, costuma fazer bem mais do que apenas sobrepor a imagem.

Os mais conhecidos e usados no Brasil são o Minigen e o Amigen, sendo que este último já está descontinuada pela fabricante. Os dois são limas não pela sua qualidade, e sim pelo preço, que, no Brasil pode facilmente chegar aos US\$ 350. Na entando, ambos são consideradas aparelhos de nível inferior, pelo padrão americano.

O primeiro Genlock a ser considerado dentro da padrão broadcasting é o SuperGen, na faixa dos US\$ 650 lá e nas faixa dos US\$ 1.000 aqui. Este modelo não aceita trabalhar com sinal de vídeo S-VHS, para isto deve ser usada o SuperGen 2000 ou Viditech, que custam mais de US\$ 1.500 nos EUA e mais de US\$ 2.000 por aqui. Na verdade existem genlocks para toda gosto. É importante saber que se trata de um periférico indispensável para quem pretende trabalhar com vídeo.

A CONFIGURAÇÃO BÁSICA DE AMIGA

O que se faz na área de vídeo, com um Amiga 500, dotada de drive de 3 1/5, 1 Mb de memória RAM, um mouse e um genlock? "Tudo", diriam os mais apressados, "nada" os mais céticos... ambos estão errados. Pode-se fazer muita coisa, a que é melhor que nada, mas ainda não é tudo.

Certo de que perdooaram o tracadilha do parágrafo acima, vou falar sobre a que se pode esperar de um Amiga nesta configuração básica, citada acima, e que custa por aqui na faixa de US\$ 1.500.

Para os hobistas, que gostam de filmar no final de semana, o Amiga vai permitir sair do lugar comum e vai fazer com que suas brincadeiras tenham mais personalidade, com legendas, imagens digitalizadas, animações, enfim tudo para incrementar sua diversão.

Para os videomakers da escala do vídeo social, as infindáveis festas de aniversário, casamentos, formaturas, etc. É quase que um elemento essencial, com a mira você diferencia seu trabalho das outras milhares que também têm uma câmera e dois vídeos em casa para fazer a edição.

Para a turma que está crescendo e agora só faz vídeo industrial, educativo ou de arte. O computador é a ferramenta que faltava para você ter o domínio sobre a criação e não depender mais de terceiros para finalizar seu trabalho.

O QUE É ESTE TAL DE TBC

TBC ou Time Base Corrector - algo traduzível para Corretor de Tempo Básico - sempre foi um produto para uso com VCRs profissionais e sempre foi algo caro, estando em torno de 5.000 dólares.

Para que serve? Serve para compatibilizar o tempo de leitura dos cabeçotes de dois modelos de vídeos diferentes. Raramente era usado fora de estúdios profissionais, como estações de TV - muito provavelmente pelo preço alto.

Esta correção é necessária porque cada fabricante de vídeo, estabelece um formato diferente para o cilindro de leitura/gravação onde situam-se as cabeças do vídeo. Todos eles, é claro, obedecem a um padrão de tempo que não dá diferença na hora de reproduzir ou gravar uma fita. Porém se tivermos que trabalhar simultaneamente com sinais de dois vídeos diferentes - ainda que de mesma marca - vai haver variação de sincronismo entre os sinais e isto irá redundar em falhas significativas na reprodução.

Qualquer mesa de editais que se preze, tem que ter um TBC interno, senão não poderia receber o sinal simultâneo de dois ou mais vídeos.

A QUALIDADE DE IMAGEM

A maior crítica das inimigas do Amiga é sobre a baixa padrão de qualidade das telas geradas nas míngnadas 320x200 de resolução ou da "flicker" (estremecimento) da tela em resoluções mais altas. Trata-se apenas de uma questão de dinheiro, pois assim como o Amiga não sai de fábrica com um HD, também não sai com a melhor resolução possível, mas para se conseguir a melhor padrão existem diversas opções, algumas baratas e outras caras. Entre as baratas, poderíamos citar a DCTV que gera uma imagem de alta qualidade para gravação em vídeo e custa por aqui US\$ 600 (ou US\$ 370, lá nos EUA). Entre as opções mais caras, a própria Toaster ou placas especiais, como a Firecracker.

Porém, quando se fala em qualidade de imagem, o assunto fica subjetivo, a qualidade que se espera de um programa da TV Globo, certamente não é a mesma que eu esperaria ver na vídeo da festa de fim de ano da empresa... a não ser que a empresa seja a própria TV Globo.

É importante que se tenha a consciência de que o público em geral não sabe identificar a diferença entre uma legenda e uma vinheta tridimensional, a que eles querem é a emoção, sendo assim, o rosto sorridente de um pirralhinho que acabou de fazer 1 ano, na tela, com uma computação

Assim que o Vídeo Toaster foi criado para o Amiga, um dos principais problemas para utilizá-lo foi justamente o TBC, pois o Toaster trabalha com quatro entradas simultâneas de vídeo.

Sabe-se lá porquê, depois do Toaster vieram os TBCs baratos. É assim que se pode hoje comprar um Kitchen Sync, por 1.600 dólares. E olha que o Kitchen Sync tem 2 TBCs.

A maioria dos TBCs criados para Amiga, usam do computador somente a fonte de alimentação. Por esse motivo, lucram também os usuários de PC, pois os TBCs do Amiga usam os slots de PC (que qualquer Amiga 2000 tem) e isto significa que podem ser usados também em micros da linha PC.

Desta forma, ganham os videomakers, que podem ter qualidade profissional a um custo mais baixo e ganham os micros, que passam a ser encarados de forma mais atraente como uma ferramenta para uso em videoprodução.

As melhores opções em TBC, direcionados para o Toaster são o Kitchen Sync, fabricado pela Digital Creations, a um custo de 1.600 dólares cada unidade, com dois TBCs; e o TBC II da Digital Processing Systems, ao custo de 1.000 dólares cada unidade com 1 TBC.

gráfica vai ter o efeito de uma abertura de novela, pois o que vale ali não é resolução e quantidade de cores e sim o rostinho sorridente entrar girando e parando que nem o melhor efeito dos desfiles de carnaval... vai deixar a mamãe arrepiada e ela nem vai notar que você esqueceu de filmar o "parabéns pra você".

MAS EU NÃO SEI DESENHAR

O segundo maior medo dos que estão com vontade de usar o computador na área de vídeo (o primeiro é aprender a mexer no próprio computador) é justamente o de não saber desenhar ou criar aqueles efeitos fantásticos. É aí que o Amiga prima pela versatilidade, são milhares de fontes de letras prontas, cada uma mais bonita que a outra, esperando para serem utilizadas. No Amiga qualquer fonte padrão funciona com qualquer programa.

As telas, com desenhos, ou bases para animações também são vendidas prontas em milhares de disquetes, contendo às vezes uma centena de imagens num único disquete, aí o trabalho será apenas escolher a mais bonita. Ainda por cima existem programas específicos para cada atividade de vídeo, para gerar efeitos prontos, para fazer transições com telas e ainda alguns prontos para usar com temas genéricos, como casamento, festas, etc.

Se você quiser desenhar e tiver imaginação, melhor ainda, pois estarão a sua

disposição programas fantásticos que permitirão criar o que sua cabeça puder conceber.

É importante saber que todos os programas do Amiga devem obedecer a um padrão, desta forma, você pode pagar um programa específico para escrever letras e juntar o produto deste trabalho a um programa que permita desenhar e colorir com desenvoltura, e depois usar um terceiro programa para controlar a sequência de gravação no vídeo.

CONCLUSÃO

Bom, agora que você já está odiando um amante o computador Amiga, este que vos fala tentará explicar de forma razoável, porque vocês não precisam duvidar do que foi dito. Em primeiro lugar, eu não escreveria tanto apenas para defender um simples equipamento, apesar de passar horas agradáveis de trabalho e diversão na frente de meu Amiga, não noto por ele mais aflição do que pelo meu vídeo, ou minha geladeira. Segundo, orgulho-me de já ter iniciado por volta de 400 alunos na área de videoprodução, sendo que nunca obtive resposta negativa de nenhum deles, pelo contrário, orgulho-me mais ainda de ver alguns superando as suas próprias expectativas.

O mérito é somente de cada um deles, que se dedicou e acabou descobrindo que computação gráfica não é bicho-de-sete-cabeças e muito menos "coisa de televisão" como muitos imaginam. Meu mérito, foi apenas o de mostrar o caminho, abrir uma porta que só está fechada graças a uma política governamental equivocada, e também por culpa de um ensino precário que oculta dos jovens a tecnologia (entre outras coisas) e joga uma nuvem de fumaça por cima da informação.

Na verdade, eu gostaria muito que ao invés de escrever sobre UM NOME de computador, eu pudesse estar falando de vários modelos, de várias opções e que todas estivessem ao alcance dos nossos bolsos e do nosso conhecimento. Mas a conclusão final não fica apenas em mais um desabafo contra as falhas do mundo.

Na verdade, fica apenas uma indicação clara, de que se temos que optar por um tipo de trabalho, devemos procurar para nos apoiar as melhores ferramentas que tivermos a oportunidade de adquirir.

Na área de computação para videoprodução, não tem nada mais interessante que o Amiga, pelo menos por enquanto... ■

CONEXÕES COM EQUIPAMENTOS DE VÍDEO

Um Amiga, ao contrário do que possa parecer, não pode ser ligado diretamente um aparelho de videocassete. Muito menos a uma TV.

A saída de vídeo colorida do Amiga, trabalha no formato RGB. "R" de Red (vermelho), "G" de Green (verde) e "B" de Blue (azul). Trocando em miúdos, são as cores básicas que formam um sinal de televisão. Toda TV trabalha com RGB, porém a grande maioria das TVs brasileiras usam uma entrada externa conhecida com RF (radiofrequência), ou seja, aqueles dois parafusinhos que se ligam na antena.

Algumas TVs possuem um conector do tipo RCA que permite a entrada de um sinal chamado vídeo composto. Nos pouquíssimos modelos possuem entrada de RGB direto (neste caso, poderiam ser ligados diretamente ao Amiga).

O sinal de RGB é codificado dentro do aparelho de TV, seja via cabo RF ou vídeo composto. Quando se usa o computador ligado direto a entrada RGB de uma TV, é como se o sinal não sofresse alteração e fosse direto para os canhões do tubo de imagem, resultando em uma melhor qualidade. É assim que funciona, por exemplo, o monitor 1084, próprio para se usar com Amiga.

Qualquer TV brasileira pode ser adaptada para receber o sinal RGB puro. Neste caso poderíamos ter uma TV chaveada para poder receber o sinal do micro e também continuar pegando a programação normal.

USANDO COM O VÍDEO

Muito bem, seu monitor ou TV adaptada já está em condições de mostrar uma bela imagem colorida de qualquer programa de Amiga, no entanto é chegada a hora de dar uma triste notícia... tudo isso não tem muita utilidade se você pretende gravar em vídeo.

Calm! Não se desespere e nem pare, indignado, de ter tudo que levar minha assinatura. O que eu quis, foi enfatizar uma situação, no mínimo curiosa. É o seguinte: Quando se grava algo em uma fita de vídeo, espera-se - é óbvio - que alguém vá assisti-la. É aí que está o ponto, não espere que a pessoa que irá ver a fita tenha uma TV adaptada para RGB, ou um vídeo de alta qualidade.

Isto quer dizer que metade da qualidade do seu trabalho vai ser perdida. Por este singelo motivo, é obrigatório que, no momento de gerar sua animação, titulação ou vinheta, você possa ver quanto está perdendo em qualidade. A única forma é ter uma TV comum ligada na saída final do seu equipamento.

Tem ainda um outro problema. Se estiver usando um genlock (veja o box GENLOCK) de baixo custo, não poderá usar a saída de RGB do Amiga (o Genlock já estará usando). Novamente, é necessário contornar mais um pequeno probleminha. O padrão de cores! Todo videomaker tem obrigação de saber a diferença entre NTSC e PAL-M.

Resolvidos os problemas e uma vez que sua TV, seu vídeo e seu computador passem a falar a mesma língua, é só ligar os "INs" (entradas) com os "OUTs" (saídas) e deixar a sua imaginação rolar.



AVALLON

AVALLON INFORMÁTICA LTDA.

AV. ALMIRANTE BARROSO, 22 SALA 602
CENTRO - RIO DE JANEIRO - RJ
CEP 20031-003 - AO LADO DO METRÔ CARIOCA
- DAS 9:30 ÀS 18:30 HS.

TEL.: (021)262-1636

AMIGA • MSX

DESPACHAMOS PARA
TODO O BRASIL

HARDWARES E SERVIÇOS PARA AMIGA

- A-501 (Expansão de memória externa p/1 Mb com Clock)
- A-520 TV MODULATOR (NTSC)(PAL-M)
- Chip SUPER AGNUS (Instalação gratuita)
- Computador AMIGA 500 (512 Kb)
- Computador AMIGA 500 (1 Mb)
- DIGIVIEW (Digitalizador de imagens - Acompanha manual e software)
- EXTERNAL DRIVE 3 1/2 A-1011 (Original da Commodore)
- EXTERNAL DRIVE 5 1/4 (880 Kb, completo com gabinete, fonte e cabo)
- PERFECT SOUND SAMPLER (Digitalizador de sons)

- IMPRESSORA CITIZEN 200-GX COLDR (9 pin., 80 colunas, com Kit Color)
- TRANSCODIFICAÇÃO DE A-520 (NTSC para PAL-M)
- IMPRESSORA CITIZEN GSX-140 COLDR (24 pin. 80 colunas, com Kit Color)
- INTERFACE MUSICAL MIDI
- MODEM 1200-RS
- RGB PARA AMIGA EM QUALQUER TV
- MANUTENÇÃO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA PARA TODA A LINHA COMMODORE AMIGA

SOFTWARE PARA AMIGA

- Mais de 800 títulos disponíveis de software
- Aplicativos e utilitários para todas as áreas: Gráfica & Vídeo, Texto & Desktop Publishing, Musical, 3D-CAD...
- SOFTWARES ORIGINAIS
 - AMIGA VISION - Editor gráfico para vídeo e editores de texto e sons. Em 4 disquetes com fichários e manual ilustrado.
 - AMIGA APPETIZER - Editor gráfico-texto-musical para iniciantes. Em livreto.
 - AMIGA STARTER - Editor gráfico, editor de textos + jogos (F/A 18, F40 Pursuit, Indiana Jones III) em 7 disquetes com manuais.
- Demos: Gráficos, Músicas, Animações, Eróticos, Exclusivamente importados.
- Gravações em disquetes 3 1/2 e 5 1/4.
- Manuais originais de diversos utilitários.

NOVIDADES EM GAMES

(Abril/Maio 1992)

ALCATRAZ, DELIVERANCE, PROJECT-X, ORK, PSYBORG, RACE DRIVING, BLACK KRYPT, ALIEN WORLD, CRIME CITY, BRIDES OF DRACULA, KICK OFF 2 PLAYER MANAGER, NEURONICS, DYLAN DOG, PARAGLIDING, CASTLES...

NOVIDADES EM APLICATIVOS

(Abril/Maio 1992)

CALIGARI 2, FINAL COPY, VISTA PRO 2, PIXEL 3D 2.0, DIRECTORY OPUS 3.41, IMAGINE II, BROADCAST TITLER 2, SCALE 500, AMOS COLLECTION, MASTER UTILITIES...

SOFTWARE PARA MSX

JOGOS

Os melhores jogos para MSX1 (EXPERT, HOTBIT, PLUS E DDPLUS), MSX 2.0, MEGARAM, 1 e 2 e 2DD.

São mais de 1000 jogos selecionados para o seu lazer. Gravação em disquetes 5 1/4 e 3 1/2. Coleções em disquetes com 20 excelentes jogos auto-executáveis por disco do nº 1 ao nº 5. Ideal para quem inicia no MSX. Todos os lançamentos nacionais e importados.

LINGUAGENS E COMPILADORES

Aziac C*, Biblioteca C, C (ASCII/Z80), Turbo Pascal*, Cobol 80*, Devpac 80 (MON 80, GEN 80, ED80)*, Fortran, Mumps, MBasic, Forth, Mega-Assembler (disco ou cartucho)*, Micro Prolog*, Macro-Assembler*, PLM Hot-Logo (em cartucho)...

* Acompanha manual opcional

APLICATIVOS PROFISSIONAIS

Banco de Dados, Planilha de Cálculos, Editor de Textos, Contabilidade Certa, Mala Direta (cadastro de clientes), Controle de Estoque, Agenda, Fichários, Cálculos Estruturais, Fluxo de Caixa, Controle de Produtos.

* Acompanha manual opcional

O MENOR
PREÇO!

PERIFÉRICOS E SUPRIMENTOS

Todos com 1 ano de garantia • Pagamento em até 2 vezes

PRONTA ENTREGA: Drives DDX: 5 1/4 360 Kb, 5 1/4 360/720 Kb (completos com interface, gabinete, fonte, disquete com DOS e jogos - brindes e descontos nas compras à vista) • Kit e adaptação para MSX 2.0 e 2.0+ (somente em micros Expert 1.0 e 1.1) • Interface para drive • Gabinete e fonte para drive • MEGARAM 256 Kb • MEGARAMDISK (256, 512, 768 Kb) • DISQUETES 5 1/4 e 3 1/2.

DIVERSOS

Sistema Gráfico para Desenho*, Sistema Desktop Publishing*, DOS*, Copiadores Diversos*, Editor de Vídeo*, Editor Musical*, Gráficos Estatísticos*, Curso de Datilografia, Curso de Vestibular, Curso de Basic, Complementos Gráficos (Shapes, Alfabetos, Telas, Bordas) Softs Educativos, SENA-Soft, LOTO-Soft, Sistema CAD*, e muito mais!

* Acompanha manual opcional

CATÁLOGO MSX E AMIGA

Lela com atenção. - Pedido somente por certo.

Se você ainda não tem o nosso catálogo completo com informações e preços de todos esses produtos anunciados e muitos outros, não perca tempo.

Envie-nos uma carta com letra legível, endereço completo e telefone (se tiver) solicitando o seu. Para adquirir cada catálogo mande juntamente com o seu pedido o valor de Cr\$ 2.000,00 (dois mil cruzeiros) em dinheiro ou cheque nominal à Avalon (obs: essa quantia será devolvida em forma de desconto na sua primeira en-

comenda). Dessa forma você será cadastrado e o catálogo será enviado no máximo 48 horas após o recebimento do seu pedido, pelo sistema ACES (Avalon Catalog Express System).

E se você não aguenta esperar e deseja comprar logo nossos produtos sem precisar de catálogo, basta ligar (021)262-1636, informe-se sobre o valor dos produtos desejados e como efetuar o depósito em nossa conta bancária, ou enviar o cheque nominal.

AGNUS APRESENTA O MELHOR INVESTIMENTO DO MÊS PARA O SEU COMPUTADOR AMIGA OU MSX...



SOFTWARE (ULTIMOS LANÇAMENTOS)

JOGOS

40 SPORTS DRIVING
AGONY
ALCATRAZ
ALIEN WORLD
APACHE FLIGHT
APIDYA
ARNE
BIG RUN
BLACK KRYPT
BO J. BASEBALL
BRIDES OF DRACULA
CASTLES
CLIK CLAK
CORY
CRIME CITY
DELIVERANCE
DYLAN DOG
ELITE II
ELVIRA II RPG
F1 GRAND PRIX
FLIGHT SIMULATOR
GALAGA 92
GOLDEN CORN
GOLDEN EAGLE
HARLEQUIN
HAROLD HARD TRAND
HUGO II
INDY HEAT
JOHN MADEN FOOTBALL
KICK OFF II GIANTS OF EUROPE
KICK OFF II PLAYER MANAGER
KID GLOVES II

MASTERBLAZER
MEGABALL
MISSION ELEVATOR
MOTOR MASSACRE
NEURONICS
ORX
OVERSPLAT
PAPERBOY II
PARAGLIDING
PARASOL STAR
PINBALL DREAMS
PROJECT X
PSYBORG
RACE DRIVING
RISKY WOODS
SIM ANT
SPACE GUN
SPECIAL FORCES
STORM MASTER
SUPER SKI II
SUPER SPACE INVADERS
THE QUEST OF AGRAVEN
TOP WRESTLING
TRIX WARRIOR
TV SPORTS BOXING
VIDEO KID
VROOM
WOLF CHILD

APLICATIVOS E DEMOS

3D CONSTRUCTION KIT 1.2
AMAZING TUNES
AMIGA PRO-GRAPH UTILITY
AMOS 3D COLLECTION
AMOS COMPILER
AMOS CREATOR 1.3
AMOS DOCS & MANUAL
AMOS EXAMPLES
ART DEPARTMENT PRO 2.1
BAMIGA SECTOR GRAPHICS
BEAR COPY UTILITY 49
BROADCAST TITLER 2
BT2 BACKGROUNDS
CALIGARI 2
CREDIT TEXT SCROLLER
CRONICS NEVERWHERE DEMO
DISKMASTER 3.2
DISTANT SUNS
ELECTRONIC MAKER
FINAL COPY
FINE PRINT
FOX BASE 2.0
GALILEO 2
HYPER BOOK
IMAGINE 2
IMAGINE 2 SURFACES
MACRO PAINT
MAGNETIC PAGES
MAXIPLAN 2.7
MC HAMMER DEMO
MEDIA SHOW

ODISSEY TOOLS
OPUS 3.41
PAGE RENDER
PAGE STREAM 2.2
PELIKAN PRESS
PIXEL 3D 2.0
POWER UTILITIES
PRINT DRIVER GENERATOR
SCALE NTSC
SHAREWARE STRAVAGANZA
SLIDES SHOW 92
SONIX NEWDATA #2
SONIX NEWDATA #3
STAR TREK NEW G. PICS
STARFIELDS TEXT FONTS #2
TK EMULATOR
TUFF STUFF DEMO
TURBO PRINT PRO
VALLEJO PICTURES
VISTA PRO 2
WORK SHOP
X-COPY PRO 6.4

MANUAIS

BROADCAST TITLER
DELUXE MUSIC CONST. SET
DELUXE PAINT IV
IMAGINE
KINDWORDS
MAXIPLAN 2.7
MI AMIGA FILE
PAGE STREAM 2
TURBO SILVER
TV TEXT
VIDEOSCAPE 3D

HARDWARE & CIA

- AMIGA 500 DELUXE (1MB, CLOCK, A520)
- AMIGA 500 512KB
- A520 TV MODULATOR (NTSC OU PAL-M)
- SUPER-AGNUS (CHIP)
- A501 (EXPANSÃO 1MB)
- SUPRAM 2MB
- DIGIVIEW
- SAMPLER
- MIDI
- MINIGEN
- SUPERGEN
- HD40M
- HD80M
- SCANNER
- ACTION REPLAY
- AD-SPEED
- DISQUETES 3 1/2 E 5 1/4
- VXL30 - 25 MHZ (ACELERADORA)
- DRIVE 3 1/2 A1011
- DRIVE 5 1/4
- IMPRESSORA CITIZEN (COLOR)
- FITAS P/ IMPRESSORA CITIZEN
- TRANSCODIF. TV PARA RGB
- TRANSCODIF. A520 P/ PAL-M
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA
- MANUTENÇÃO ESPECIALIZADA

CATÁLOGO GRÁTIS PARA MSX OU AMIGA

PARA MAIORES INFORMAÇÕES, SOLICITE POR CARTA NOSSO CATÁLOGO COMPLETO E ATUALIZADO COM OS PREÇOS DE TODOS OS PRODUTOS ANUNCIADOS E MUITOS OUTROS, OU VISITE-NOS EM NOSSO SHOW-ROOM. FORNECEMOS QUALQUER INFORMAÇÃO PELO TEL. (021) 232-7136 DE 2ª A 6ª DAS 9:00 AS 17:00.



- JOGOS PARA 1.1, PLUS, DDPLUS, 2.0 E MEGARAM
- OS MELHORES JOGOS SELECIONADOS EM PACOTES ESPECIAIS
- APLICATIVOS DIVERSOS
- LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO
- APLICATIVOS PROFISSIONAIS COM MANUAIS
- GRAVAÇÕES EM DISQUETES 5 1/4 E 3 1/2

PERIFÉRICOS PARA MSX

(SEMPRE O MENOR PREÇO DO RIO. COMPROVE! E AINDA FACILITAMOS PAGAMENTOS)

- DRIVE DDX 5 1/4 360KB (COMPLETO)
- DRIVE DDX 5 1/4 720KB (COMPLETO)
- DRIVE DDX 3 1/2 720KB (COMPLETO)
- INTERFACE DDX PARA DRIVE
- GABINETE/FONTE DDX PARA DRIVE
- MEGARAM GAME DDX 256KB
- MEGARAMDISK DDX 256KB
- MEGARAMDISK DDX 512KB
- MEGARAMDISK DDX 768KB
- IMPRESSORA EPSOM 80 COL.
- IMPRESSORA CITIZEN COLOR
- KIT 2.0+ DDX (c/ ou sem instalação)
- KIT 2.0 DDX (c/ ou sem instalação)
- MODEM DDX
- EXPANSOR DE SLOTS DDX

SOFTS PROFISSIONAIS PARA MSX

CONTROLE DE MALA DIRETA MSX

Mala Direta desenvolvida em Pascal com múltiplos relatórios (você escolhe os campos a serem impressos e o tipo da ordenação). Impressão de etiquetas em 1, 2 ou 3 carreiras utilizando o novo padrão de CEP dos Correios. Todo guiado por menus de barra, é um programa fácil de utilizar e trabalhar. Permite até 30.000 registros por disco (dependendo da capacidade do disco). Procura/busca dados através de nome, número, endereço, telefone, etc...

CONTROLE DE VÍDEO CLUBE 2.3 MSX

Agilize os trabalhos em sua locadora! Utilize o Controle de Vídeo Clube e elimine as anotações/registros em fichas de papel. Trabalha com até 4 tipos/classes de fitas com preços e prazos diferenciados; emite 14 tipos de relatórios (clientes, filmes e distribuidoras). Capacidade máxima para 4.000 clientes e 7.000 fitas com 2 drives de 720KB. Funciona em 64 colunas para MSX1 ou 2 para qualquer drive.

Compatíveis com micros MSX 1.0, 1.1, Hotbit, Plus, DDPlus e 2.0.

Preço em disquete 5 1/4 360KB: Cr\$ 42.000,00 cada programa — Preço em disquete 3 1/2 720KB: Cr\$ 45.000,00 cada programa

Obs.: O preço dos programas acima tem validade até 15/06/92 e inclui o disquete, manual, despesas de correio, garantia de 1 ano e suporte técnico.

Pagamento: Cheque nominal cruzado à Agnus Informática, com um telefone de contato, ou compre diretamente em nosso endereço. Especifique o nome do soft e qual o tipo do disquete.

AGNUS INFORMÁTICA

TEL.: (021)232-7136

RUA SETE DE SETEMBRO, 92 SALA 604 - CENTRO - RIO DE JANEIRO - RJ - CEP 20050-002

MULTIMÍDIA: O AMIGA A UM PASSO DO FUTURO

Daniel Bueno Bracher

Se uma imagem vale mais que mil palavras, uma animação vale um milhão. Principalmente se estiver acompanhada de som, texto, vídeo, etc... A multimídia é exatamente a junção de várias mídias: som, gráficos, animação, vídeo, texto, etc., dentro de um contexto interativo. Um exemplo que pode ilustrar isto seria um programa multimídia que ensinasse a história do Brasil. Um estudante pode informações sobre o descobrimento e o interior mostra imagens de Porto Seguro, mostra a carta de Pero Vaz de Caminha ao rei e ainda por cima "recita" o texto na íntegra a primeira missa no Brasil. Depois o estudante escolhe se quer estudar sobre as Capitânicas Hereditárias ou as invasões estrangeiras. É muito mais interessante (e produtivo) estudar assim do que estudar em livros onde a pessoa só tem o recurso da leitura, com figuras paradas, obrigando a ler a seguir uma seqüência linear.

A multimídia rompe estas limitações, permitindo ao usuário "navegar" pelas informações sem uma ordem pré-determinada, decidindo o que vai aprender ou não. A multimídia pode ser aplicada em várias áreas, além da educação. Os exemplos mais comuns de utilização seriam nas áreas de vendas, central de informações, palestras, entretenimento, ou em qualquer área onde seja necessária passar informações, e onde a interação com o usuário seja bem-vinda.

A PLATAFORMA IDEAL

A multimídia requer que se processe sons, gráficos, animação e texto com grande velocidade. Isso, nós sabemos que a Amiga faz muito bem: afinal os jogos são a maior prova disto. Um exemplo concreto da adequação do Amiga para a multimídia, é o sistema de informações da olimpíada de 1996 nas EUA, todo feito em Amiga. No Brasil, mais especificamente na SUCESU '91 a prefeitura de São Paulo mostrou diversas áreas onde atua usando um Amiga 3000 ligado a um videodisco. A pessoa seleciona um item, como por exemplo educação, e a mídia

mostra imagem de crianças estudando. Se o usuário escolher mais especificamente a opção "biblioteca", uma imagem de biblioteca aparece e uma voz fala sobre o assunto.

Recursos multimídia também podem ser usados pelos produtores de vídeo para a confecção de vinhetas e abertura onde seja necessários sincronizar gráficos e sons no computador. Essa área específica da multimídia é chamada de Desktop Presentation.

O Amiga dispõe de diversos programas "Authoring System" destinadas a gerar aplicações multimídia. Alguns dos principais programas são:

"Através da multimídia, é possível "navegar" através dos textos e figuras, sem se preocupar em seguir qualquer ordem preestabelecida"

AMIGA VISION (Commudore) - Um dos programas mais eficientes neste setor. Seu sistema de programação é totalmente icongráfico e de grande clareza, permitindo fácil depuração de erros. Gera aplicações com extrema velocidade e comodidade. Permite testar e copiar rotinas entre aplicações. Pode ser controlada via AREXX e possui amplo controle sobre entrada de dados por teclado na tela do monitor (Touch Screen) e sistema de videodisco. Em suma, ideal para qualquer aplicação multimídia, com a vantagem que ele é incluído na venda de alguns Amiga 500.

DELUXE VIDEO III (Electronic Arts) - Programada também por sistema icongráfico, porém sua programação é feita com temporização de eventos, ou seja, são inseridas numa linha de tempo, ao invés de eventos consecutivos. Possui ótimo sistema de decisões, banco de dados e de controle de periféricos. Pode usar anim-brushes e é mais recomendada para mostrar telas em seqüência.

PRESENTATION MASTER (Argis) - Tipico programa de apresentação de slides, porém com a especialidade de gerar slides de qualidade profissional. Produz slides usando PostScript com definição de cores por sistema PANTONE ou DIC. Permite criar imagens com seu editor gráfico, importar imagens do Adobe Illustrator e usar fontes de letras (inclusive padrão CompuGraphic). Possui planilha eletrônica para gerar gráficos, seja de barra ou de setor. Inclui grande variedade de clip arts e fontes.

CANDO (Innovatronics) - Comandada principalmente por roteiro escrito, porém as aplicações básicas de multimídia podem ser feitas no sistema "paint-and-click". A necessidade de digitação nem sempre para o desenvolvimento de aplicações complexas, incluindo a geração de aplicativos de qualidade profissional. Apesar de não possuir coisas específicas de multimídia, como controle para videodisco e transições de imagem, manipula a básico de gráficos, brushes, sons e animação. Na parte de programação suporta o ambiente do Workbench, com janelas, menus pull-down, gadgets, etc... O CANDO pode criar programas de controle para software que possuam porta AREXX (como Art Department Professional da ASDG ou o DigiPaint da NewTek).

FOUNDATION (Impulse) - Funciona por inteira de comandos. Possui help sensível ao contexto, que mostra exemplos que podem ser copiados para a área de trabalho e estudados. Pode trabalhar com sistema de hipertexto onde faz com que sentenças se tornem objetos interativos.

THE DIRECTOR VERSION 2 (The Right Answer Group): É realmente uma linguagem de programação, ou seja, altamente padronizada, porém a mais difícil de se dominar. Possui utilitários para a criação de botões, áreas de armazenagem de imagens para futura manipulação e editor de polígonos que podem sofrer metamorfose. É muito poderoso na manipulação de gráficos, podendo gerar efeitos em determinadas áreas da tela. Muitos dos maiores

especialistas em multimídia usam-no devido a sua pouca exigência de memória e velocidade de execução.

VISIONARY (AEGIS) - Não é exatamente um "authoring system": foi criado mais para a confecção de aventuras. Porém possui características que o habilitam para a multimídia, como rolagem de telas grandes, animação, som, fala, MIDI e execução de áreas do programa através de seleção de objetos. Interessante notar sua capacidade de desmembrar frases em componentes menores como sujeito, verbo ou adjunto por exemplo.

AS FERRAMENTAS DE APOIO

Para completar o suporte à multimídia, existem à disposição do usuário, vários "pacotes" contendo telas de fundo, som digitalizado e brushes para confecção de botões para menus. Uma fonte recente de suporte é o CD-ROM. São CDs normais onde se guarda música, só que gravados com outro tipo de informações. Cada CD armazena cerca de 600 MB. Infelizmente, como o próprio nome diz, o CD-ROM é só para a leitura.

Existem dois modelos de CD-ROM: A690 (Commodore) e CDX-650 (Xetec). Ambos permitem "tocar" CDs com música (incluindo software para programação da ordem das músicas) e a capacidade de emular CDTV (maiores informações mais adiante). O Amiga já possui uma vasta biblioteca para CD-ROM como a Fred Fish Collection I & II (com o equivalente a 470 disquetes com programas de domínio público) e coleções de telas de fundo em 16 milhões de cores. Como estes sistemas usam o formato de leitura padrão do mercado (ISO-9660), é possível dispor de CD-ROMs de outras plataformas, como coleções de tipologias, clip arts e até os discos produzidos pela revista TIME so-

bre a guerra do golfo, contendo imagens e sons do conflito, e todos os discursos de Saddam Hussein. Pode-se dispor também dos CDs produzidos pelo governo americano, com as imagens capturadas pelas espaçonaves Voyager I e II (o mapeamento de altitude dos EUA podem ser usados em programas como o Vista Pro).

A MAGIA DO CDTV

A Commodore lançou oficialmente, no dia 4 de junho de 1990 na CES (Consumer Electronics Show - a famosa feira de produtos eletrônicos dos EUA), um aparelho chamado CDTV. Este aparelho do tamanho de um videocassete, mas com aspecto de um CD Player, é na verdade a primeira plataforma exclusivamente dedicada a multimídia. O CDTV (Commodore Dynamic Total Vision - US\$650) é um Amiga 500 sem teclado e unidade de disco flexível, porém com um controle remoto de 28 teclas onde se controla totalmente o aparelho. Seu alvo principal são as lares, escolas e cursos.

No seu projeto inicial (apelidado carinhosamente de "baby") foi coordenado por Nolan Bushnell (para quem não sabe, o inventor do Atari). Foi acrescido (além dos fantásticos chips especiais do Amiga) do chip CDXL, que permite "rodar" animações direto do CD, em tempo real, e possui 2 KB de memória não-volátil para armazenagem de relógio, "preferences" e até sua posição em um jogo. Seu formato de leitura também é ISO-9660, permitindo (além de usar sua biblioteca de mais de 80 títulos), usar disquetes de outras plataformas.

O CDTV também tem possibilidade de ler discos nos formatos CD+G (contendo gráficos), CD+MIDI (contendo músicas para instrumentos ligados à interface MIDI) e o PhotoCD (porém ainda faltam de alguns acertos quanto ao direito autoral

junto à Kodak), além de obviamente permitir tocar CDs musicais. Todas as periféricas para controle, como mouse, joystick, e teclado, são operados via controle remoto, sem que um influa com o outro, cruzando os sinais. Visando o uso como mais um eletrodoméstico, o CDTV pode ser ligado normalmente em uma televisão.

Além desta saída, o DCTV possui ainda uma saída para monitor RGB e Y/C, para uso em sistemas S-VHS, Hi-8 e ED-BETA. Além disso contém "video slot", para a conexão de genlocks, além de porta paralela, porta serial, saída para disk drive normal do Amiga, saída para controle de periféricos por controle remoto, duas saídas de áudio, saída para headphone, porta para cartões de memória e MIDI IN/OUT.

Pode-se também acoplar o sistema CDTV Pro (US\$150), que contém um mouse, um teclado e um drive, permitindo rodar os mais de dois mil programas existentes para o Amiga. Existe também uma configuração de CDTV específica para quiosque (local de exposição da aplicação), contendo um monitor 1084S, tela Touch Screen, o próprio CDTV e um drive externo. Existem para o CDTV várias aplicações, a começar pelo próprio "Welcome Disk" (o manual do CDTV está todo neste disco) que é muito bem feito, não deixando nenhuma dúvida para o usuário. Além disso existem jogos educacionais; tutoriais diversos para música e aprendizado de línguas; enciclopédias como "The American Heritage Illustrated", "Complete Works of Shakespeare", "The Illustrated Holy Bible" e "Time Table of History". Todas as aplicações são interativas com imagens de excelente qualidade. Outra coisa interessante são os jogos adaptados para o CDTV, como o tradicional Lemmings com mais fases e som, Wrath of the Demon, Xenon 2,

**Temos tudo para o seu micro
MSX, Apple, PC & Amiga**

MEGA-HOUSE

- Programas (jogos, aplicativos e utilitários)
- Venda de micros e periféricos
- Manutenção Especializada (nacionais e importados)
- Desenvolvimento de Software
- e muito mais...

Venha conhecer a maior e mais completa SoftHouse do Rio

O Nosso Endereço é:
Av. Suburbana, 9796 sala 305 - Cascadura - RJ - CEP 21380
Tel.: (021) 591.7530

"Até aqui nos ajudou o Senhor"

**Solicite o
nosso super
catálogo**

**Venha conhecer
o computador
Amiga**

**Adquira o seu
PC pelo
menor
preço**

Loom, Secret of Monkey Island e jogos como Defender of the Crown II feito especialmente para o CDTV, aproveitando toda o seu potencial multimídia. Atualmente seu maior rival é o CD-I da Phillips, que apesar de ter uma rede de distribuição melhor, contém menos títulos (cerca de 30) e tem menos possibilidade de virar um computador real.

A Commodore pretende acoplar o DCTV ao CDTV, conferindo ao sistema a capacidade de gerar uma imagem com milhões de cores a baixa custo, e futuramente o chip MPEG, que permitirá tocar seqüências de vídeo direto do CD-ROM. Para quem gosta de dados técnicos, aí vão:

- CPU: Motorola MC68000 a 7.14 Mhz;
- MEMÓRIA: 1 MB de Chip RAM + 2 KB de memória não volátil;
- SLOTS INTERNOS: Video Slot de 15 pinos para conexão com genlocks;
- SAÍDAS DE VIDEO: RGB analógico (normal do Amiga), RGB digital, vídeo composto, Y/C (para S-VHS, ED-BETA e HI-8), genlock opcional;
- ESPECIFICAÇÕES DO CD-ROM: taxa de transferência de 171 KB/segundo, tempo de acesso médio de 0.5 segundos, capacidade de armazenagem de 550 MB (aproximadamente 210 disquetes), padrão ISO-9660;
- ESPECIFICAÇÕES DO CD: 8X oversampling, resposta de frequência entre 20-20Khz, taxa de amostragem 6Khz-44Khz;
- PORTAS TRASEIRAS: paralela, serial, saída para drive externo, saída de áudio, MIDI IN/OUT;

- PORTAS FRONTAIS: saída para headphone, porta para cartão de memória (até 64K);
- CONTROLES FRONTAIS: ON/OFF, volume do headphone, controles PLAY/PAUSE/STOP/FF/REW/SCAN/SKIP/CD/TV/RESET;
- SISTEMA OPERACIONAL: Kickstart 1.3 em ROM, sistema de gerenciamento ISO-9660, descompressão de alta velocidade para gráficos, áudio e outros tipos de informações;
- ACESSÓRIOS: drive externo, joystick, trackball, MIDI IN/OUT, cartão ROM ou RAM, genlock, sistema de expansão para uso com disco rígido/indem/drive, teclado, modem e impressora.

O LADO PRÁTICO DA QUESTÃO

Vamos agora entrar na parte prática do assunto, mostrando o básico em software e hardware para a montagem de um estúdio de multimídia. Na parte de hardware, a primeira aquisição é um Amiga 500 (US\$800) com disco rígido (US\$800), pelo menos 2 MB de RAM (US\$350), digitalizador de imagem ou DCTV (US\$550), digitalizador de som (US\$80) e unidade de reconhecimento de voz (US\$200). No plano mais avançado, inclui-se um genlock (US\$800) e um vídeo-disco regravável (US\$5.000).

Na parte do software, teremos que possuir um editor gráfico (Deluxe Paint

IV, sem dúvida), um editor musical (Sonix, DMCS ou ProTracker), editor de samples (Audio Master IV, Audition IV), um organizador de animações (Animation Station), um reprocessador de imagem (PixMate ou Art Department Professional) e o software multimídia, propriamente dito (Amiga Vision, CanDo ou Director versão 2). Em um quiosque para apresentação, seria necessário um Amiga 500, drive externo (US\$ 200), monitor 1084S (US\$ 650). Na configuração profissional adiciona-se um monitor "much screen" (US\$1.200), genlock e o vídeo-disco. Fazendo-se os cálculos, veremos que o custo do sistema básico é de US\$2.780 e o avançado é de US\$8.580. O quiosque básico seria de US\$1.650 e o avançado de US\$8.650 (já incluindo o preço das executivos de fronteira). Comparando com sistemas multimídia de outras plataformas, veremos que o Amiga tem uma relação custo/benefício bem superior, sendo realmente a escolha ideal.

A multimídia é ainda pouco explorada em termos mundiais (e quanto mais de Brasil), mas tende a se desenvolver rapidamente com inovações como o MPEG, com a padronização de arquivos de som e vídeo (o Amiga já tem isso desde o início), authoring systems mais complexos, e principalmente a conscientização das pessoas sobre uma concepção revolucionária de transmissão de dados e informações, que deixam o usuário livre para decidir por onde navegar entre bits, bytes, imagens e emoções. ■

MSX - PC - AMIGA SOFTWARES P/MSX

ANIMADOR 3D - Programa para computação gráfica no MSX que permite animação com shapes em 3 dimensões, além de "slide show" de telas gráficas.
Preço: Cr\$ 51.600,00

PROFESSIONAL PUBLISHER - Programa que permite criação de páginas misturando texto e gráficos.
Preço: Cr\$ 51.600,00

SUPRIMENTOS

- Disquetes 5 1/4
- Disquetes 3 1/2
- Formulários contínuos
- Etiquetas

PERIFÉRICOS

- Drives 5 1/4
- Drives 3 1/2
- Impressoras
- Monitores
- Joysticks
- Modems
- Mouses
- Interfaces
- Expansores de slots
- Placa 80 colunas

COMPANY
games & computers

REVENDEDOR
AUTORIZADO
HITEK

ATENÇÃO

SOFTS EXCLUSIVOS DA
HITEK, PROGRAMAS
PARA MSX E AMIGA.
PEÇA NOSSO
CATÁLOGO, É GRÁTIS.

NOVIDADES

ATENDEMOS TODO O BRASIL
ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

PROMOÇÃO P/ AMIGA PACOTE: 3 APLICATIVOS

1. **DELUXE PAINT IV + ANIMATION STATION + CALLIGRAPHER** (3 discos)
Preço: Cr\$ 32.000,00

2. **IMAGINE 3D CONSTRUCTION KIT WORD WORTH** (3 discos)
Preço: Cr\$ 32.000,00

• Disco 3 1/2 já incluído

OUTROS PRODUTOS

Hitek Clip Sounds #1 e #2 - Sons digitalizados para uso geral. Formato IFF. Cr\$ 10.500,00 (cada).

Hitek Fonts #1 - Coleção de fontes para DPaint, ProWrite, etc. Cr\$ 10.500,00.

Triex Porua Show, vols. 1, 2, 3 e 4 - Slideshows eróticos, com excelentes músicas. Cr\$ 10.500,00.

Sound Programs - Os melhores programas musicais (domínio público). Cr\$ 10.500,00.

Hitek Music Tracks, vols. 1, 2, 3, 4 e 5 - Excelentes músicas (PD) para ProTracker, etc. Cr\$ 7.800,00.

Hitek Music Collection - Todos os programas musicais reunidos num só pacote: Sound Programs, Clip Sounds #1 e #2 e Music Tracks 1 a 5. Cr\$ 66.000,00.

Para efetuar seu pedido, envie cheque nominal ou vale postal (pagável Ag. Copal) à Luzimar G. da Silva, Rua Figueiredo Magalhães, 219 sl. 313 - RIO - CEP 22040 Tel.: (021) 234-5572, falar com Alexandre, das 9:00 hs às 20:00 hs.

AMIGA X PC: A QUESTÃO DA COMPATIBILIDADE

Luiz Fernandes de Moraes

Compatibilidade sempre foi a palavra-chave no mundo dos computadores. Uma prova disso foi dada pelo primário MSX, cuja característica mais interessante é a extrema facilidade na troca de arquivos com o IBM-PC.

O Amiga não é um caso assim tão diferente. Embora os seus arquivos e até mesmo o tipo de formatação do disquete (880 Kb ao invés dos 720 Kb normais) sejam quase exclusivos, simples programas como o DOS TO DOS se encarregam de corrigir esta situação. Com ele é possível formatar disques para o PC e converter arquivos de um micro para o outro.

Mas imitar não é tudo. Existem momentos em que é preciso ir mais além, fazendo com que o Amiga se torne um PC de verdade. É para estes casos que existe a placa emuladora ATonce, da Vortex Computersystemes.

OS PRIMEIROS PASSOS

Mesma em sua primeira versão a ATonce era uma das três opções sérias do mercado de emuladores de IBM-PC. As outras duas opções eram a KCS Powerboard e a A2000 Bridgeboard (cuja inconveniente sempre foi o preço elevado).

A ATonce tinha apenas 8 Mhz de clock e um emulador 80286, o que resultava em um AT286 com velocidade de XT turbo. Já a nova ATonce opera com 16 Mhz e possui um slot para a colocação de um interessantíssimo item opcional: o coprocessador aritmético 80C287.

Coprocessadores aritméticos sempre foram itens muito comuns no PC, e muitos programas são propositalmente codificados de forma a tirar vantagem disso. Quando se coloca um 80C287 a 12 Mhz na ATonce, ela pode não se tornar um fórmula 1 mas, sem dúvida, começa a se

comportar como se o Amiga fosse mesmo um AT.

MEMÓRIA E DISCO RÍGIDO

Outra melhoria foi em relação à memória. A nova ATonce pode usar até 6 Mb de memória RAM. Isto significa que você pode ter um AT286 de "mentirinha", com um poder de fuga até mesmo superior que muito AT de verdade, principalmente quando se lembra que bastam 2 Mb de RAM para rodar o famigerado Windows 3.0 com um mínimo de conforto.

A terceira grande melhoria na performance da ATonce, diz respeito ao uso de discos rígidos: a placa agora suporta até 24 partições e oferece duas formas para o Setup. A primeira forma é reservar o HD inteiro para arquivos no formato MS-DOS (só que isto requer um disco rígido a mais, somente para usar com o AT). A segunda opção é criar um arquivo com o formato standard do AmigaDOS e usá-lo como se fosse uma partição de MS-DOS.

Enquanto a primeira opção tem a desvantagem do custo (um disco rígido especial), a segunda resulta em custo zero, mas com uma exasperante lentidão no acesso ao HD. A velocidade na transferência de dados é apenas suportável, e o que é pior, o reconhecimento da pseudopartição do MS-DOS não é 100% à prova de falhas.

Com relação ao tempo de acesso, podemos minimizar os inconvenientes abrindo pelo menos 200 buffers com o comando ADDBUFFERS do AmigaDOS. Isto sacrifica uns 100 Kb de RAM e pode ser um pesadelo para usuários que possuem apenas 1 Mb de memória. Já em relação às falhas do sistema, sabe-se lá o que fazer.

HARDWARE A TODA PROVA

Toda essa incerteza com relação ao disco rígido é, na verdade, um pouco dispensável, já que ainda são poucos os usuários brasileiros do Amiga que descobriram as vantagens do Harddisk e que não conseguiram mais sobreviver sem ele. Deixando isso um pouco de lado, a verdade é que a ATonce é uma peça de hardware excelente, um verdadeiro salto quântico em relação à sua versão anterior.

Se o usuário possuir ao menos 2 Mb de Fast RAM, poderá usufruir do multitasking com a ATonce. Ela "roda" como se fosse um task comum do Amiga, e o usuário pode ficar trocando entre Workbench e MS-DOS, da mesma forma que se costuma fazer com os programas normais do Amiga.

Com tudo isso a ATonce é quem atinge a maior pontuação entre os emuladores de PC disponíveis para o Amiga. Em termos de circuito ela é muito bem construída, com acabamento de alta qualidade e logo na primeira olhada ela causa boa impressão.

Embora ela tenha apenas o dobro da velocidade da versão antiga, isto significa que ela é dez vezes mais rápida que um XT operando a 4,77 Mhz. Falando claramente, ela opera da mesma forma que se esperaria que um AT286 de 16 Mhz o fizesse. Nem mais, nem menos. É um produto muito bom para aqueles usuários de Amiga, que esporadicamente precisam se penitenciar usando um outro tipo de microcomputador.

ATonce Plus
Vortex Computersystemes
preço - 300 dólares



ASSINE CPU! VEJA COMO NA PAGINA 22.

AMOS. CRIADOR OU COLABORADOR?

Alberto C. Meyer

A verdade seja dita. Toda pessoa que já adquiriu um computador, seja um TK82C ou um AT486, gostaria de ser programador. Mesmo aquele que só quer usufruir da máquina, volta e volta se depara com algum tipo de problema que só pode ser resolvido através da programação. E para ser programador, não basta ter apenas o conhecimento sobre a máquina: é necessário também uma boa dose de imaginação, paciência e, acima de tudo, muita abstração para replanejar e rerir o mundo real.

A maneira mais fácil de se programar um Amiga é através dos diferentes tipos de Basic existentes. O Basic é reconhecido mundialmente como a linguagem de programação mais adequada ao usuário iniciante, sobretudo porque seus comandos são adaptados da língua inglesa. Ex.: PRINT, que no mais puro inglês quer dizer IMPRIMIR.

Toda pessoa já viu em alguma revista especializada em informática, dezenas de programas em Basic. A CPU a cada edição traz vários deles no formato MSX Basic, para que os leitores, além de conseguirem programas com custo zero, possam também aprender alguma coisa. Por isso, não será feita aqui qualquer explicação detalhada a respeito do Basic. Neste artigo, vamos conhecer um pouco mais sobre um tipo de Basic que vem fazendo muito sucesso entre os usuários do Amiga: o AMOS.

DANDO PARTIDA NA CRIAÇÃO

A linguagem AMOS foi desenvolvida originariamente para os computadores da linha ATARI ST, e possuía o nome de STOS. Ao ser rerido para o Amiga, ela ganhou uma nova safra de comandos gráficos e sonoros, para aproveitar o hardware superior com que a Commodore agraciou a todos nós. Antes de continuarmos, vou rerir um historinha para você (esta historinha aconteceu aqui mesmo no Brasil):

...Lá pelos ilos de 1985, uma firma nacional de equipamentos eletrônicos, mais conhecida como Gradiente, resolveu

lançar um microcomputador pessoal voltado principalmente para o uso doméstico. Este computador, caso você não tenha adivinhado, se chamava MSX. Foi lançada um poderoso esquema de marketing, no qual todas as baterias apontavam para a área do lazer, indicando que o MSX possuía uma incrível quantidade de jogos disponíveis. Assim, foi criada um "videogame de luxo" (para a época). Durante muitos anos, várias sufocantes lutaram para acabar com o estigma de videogame do MSX, através do lançamento de vários aplicativos realmente profissionais. Fim da história!

Mas, o que isto tem a ver com o nosso artigo sobre AMOS? É que a Mandarin, sufocante criadora do AMOS, lançou um novo sugestivo nome de AMOS, The Gauris Crater. Na embalagem original do AMOS, você somente encontrará as palavras "AMOS, The Creator", mas, durante a leitura do manual e também durante toda a fase de marketing do produto, é realçado todo o lado da criação de jogos. Será que o AMOS também ficará estigmatizado por aqui?

Não podemos deixar isto acontecer. A linguagem AMOS possui mais de 500 comandos que auxiliam o programador a rerir QUALQUER tipo de software, desde jogos simples até aplicativos comerciais. Mas é importantíssimo abordar uma questão: o AMOS não faz nada sozinho.

Muito usuário, depois de ler as propagandas, fica alienado para adquirir o programa. Atual, está implícito nelas que você se tornará um programador quase da noite para o dia, o que é um completo engano.

AMOS é uma linguagem de programação, que embora muito parecida com o Basic comum, necessita de muito estudo e constante treinamento. Quem não conhece os conceitos básicos de programação estruturada, pode ficar um pouco perdido durante a fase de programação, pois as aplicações reridas com o AMOS podem usar e abusar dos chamados Procedurais (procedimentos), muito usados na linguagem Pascal. É claro que, se o seu objetivo é imprimir seu nome na tela, ou

mesmo rerir um pequeno banco de dados, você conseguirá fazê-lo com um mínimo de esforço. Mas, se o seu objetivo é a criação de um jogo comercial, com belíssimos gráficos e movimentação constante, prepare-se para passar semanas ou até mesmo meses na criação do seu produto. O tempo envolvido dependerá do seu conhecimento de linguagens anteriores ou mesmo do seu nível de persistência e substituição.

Virtualmente, podemos rerir até sistemas de CAD ou de animação de sólidos tridimensionais, apesar da velocidade conseguida não ser muito empolgante. O sistema AMOS foi idealizado de forma a produzir programas com boa velocidade de processamento, mas não espere algo semelhante ao C ou Assembly. O autor do sistema, um francês chamado François Liquef, criou vários comandos para animação de sprites e telas, que "rodam" numa das 16 (!!!) interrupções do Amiga, e que, por isso, não tomam nenhum tempo da CPU (a máquina, não a revista). Podemos, entre outras coisas mais, varrer telas (inclusive HAM), samples, trilhas sonoras, usar sprites e bobs em alta velocidade, modelar e usar objetos tridimensionais, além de rotarmos com nada menos que 45 comandos só para o uso com menus, além de outros tantos para o uso com janelas. Ao final da fase de programação, você pode compilar tudo, o que faz do seu trabalho uma obra realmente profissional.

CONCLUINDO

Se o seu objetivo é rericar a programar seriamente, eu o aconselho a procurar a linguagem AMOS. Mas saiba que, sem o manual, você não conseguirá quase nada. Ele é imprescindível.

Agora, quando você "rodar" um programa feito em AMOS, não pense que AMOS gerou tudo aquilo sozinho. Na verdade, 90% do que você estará utilizando, é fruto da inteligência, imaginação e substituição do programador. Por isso, saiba dar valor ao trabalho de outra pessoa, pois amanhã, quem sabe, alguém poderá estar julgando o seu próprio. ■

A HORA DA DIVERSÃO

Alberto C. Meyer

Você entar de "sola"? Você prefere um jogo com excelentes gráficos e sons mas com razoável jogabilidade, ou preferir justamente o contrário, boa jogabilidade com gráficos razoáveis?

Eu prefiro o segundo, mas parece que a nossa querida Psygnosis, aquela soft-house que já fez muita gente passar a noite acordado, prefere o contrário. Os lançamentos dela para este mês deixam muita a desejar na questão jogabilidade. Estou falando do ansiosamente aguardado AGONY e do seu co-irmão ORK. Agony, apesar do seu carregamento extremamente tedioso, consegue ser um pouco melhor, pois é um shoot'n up puro, ou seja, se algo se move pela tela bem na sua frente (e às vezes também na traseira), mate-o. Os gráficos são muito parecidos com o do Shadow of the Beast II. Talvez, quem sabe, a causa disto seja que, por incrível ruindência, a soft-house é a mesma.

A música do jogo possui um estilo hardcore não deixando muito espaço para meditações profundas, no campo disto algum fanático pelo metálico, é toda pauleira puta. Já Ork é muito bonito, engraçadinho, mas com uma movimentação muito difícil da personagem principal (que apesar de muito bem desenhada parece a Zezé Maerilo com uma tremenda dor de barriga). Só para fãs da Psygnosis.

Mas em matéria de shoot'n ups quem está arrasando este mês é o PROJECT X. Criado por uma soft-house relativamente nova, a Team 17, este jogo tem tudo para agradar a quem gosta de jogos com muita ação. A trilha sonora composta para o jogo é belíssima, assim como todos os samples presentes, que na maioria da vezes, são vazos digitalizados informando quais são as armas disponíveis e qual é a hora exata de usá-las. Em matéria de gráficos, o jogo já pode ser considerado um futuro clássico (é só deixar o tempo passar). Os programadores não usaram muito o efeito paralax, é verdade. Mas tudo é de muito bom gosto e com grande riqueza de detalhes. Nota-se principalmente o apuro nos contornos das figuras de forma a evitar que os sprites se confundam com o cenário, passo fundamental na criação de qualquer jogo do tipo "espacial de ação".

Falando em sprites, os programadores estão preferindo cada vez mais seus sprites em detrimento de animações mais aperfeiçoadas. Isto incrementa o fator velocidade nos jogos de ação. Project X não é um jogo fácil. Todos os experts consultados por mim acharam o jogo excelente mas sentiram muita dificuldade para passar de fase, o que mantém sempre o interesse pelo jogo e não o deixa ficar guardado naquela caixa de sapatos onde varê certamente mantém a sua ruleção (apesar do cheiro das disquetes não ficar lá muito bom...).

Na área dos esportes, este mês temos o JOHN MADDEN FOOTBALL, que não é o nosso futebol (que lá nos EUA é conhecido como soccer). Este jogo é para quem gosta de futebol americano, que é aquele jogo onde um monte de sujeitos de estatura pra-lá-de-alta, se rugalfinham na busca de uma bola que mais se parece um cajuco de fruta com uma cicatriz tipo Frankstein. Para falar a verdade, o jogo é muito interessante (a de verdade) e vale a pena conhecê-lo, mas não através da sua versão computadorizada. Este jogo foi feito para quem já conhece o jogo na vida real e está acostumado com suas táticas e jargão, pois a simulação criada pela Electronic Arts é muito real e não deixa muito espaço para a aprendizagem. Os gráficos e sons são acima da média, tudo muito profissional, como é o estilo desta soft-house, que dentre muitas coisas, é a produtora do excelente Deluxe Paint IV e do F18 INTERCEPTOR. Se você não está acostumado com "quarterbacks" e "wide receivers", deixe de lado este jogo. Mas se varê acompanha o Show do Esporte pela TV Bandeirantes ou assiste a ESPN e sabe tudo sobre este esporte, não deixe que seus disquetes percam esta oportunidade.

AGINDO COM INTELIGÊNCIA

Outro tipo de jogo que fascina os iniciados, especialmente os mais velhos que "não têm habilidade nem reflexo para jogos de ação", são aqueles que apelam para o raciocínio e estratégia do usuário. Os jogos mais famosos neste estilo são os de Xadrez, de um modo geral, o mundialmente conhecido Tetris e o fantástico

Lemmings. Mas surgiu um outro cuja idéia, além de original, é muito interessante. Trata-se do CLIK CLAK, que é um desafio para o nosso estrategismo militar. Nele, você terá que comandar várias engrenagens de forma a transferir o movimento de rotação de uma engrenagem à outra, localizada muito além. Você terá que colocar várias engrenagens entre elas, de vários tamanhos, de forma que tudo se encaixe com perfeição e o movimento de rotação seja transferido. Dá, então, poderemos jogar uma outra fase com novo desafio, como por exemplo, duas engrenagens paradas e enferrujadas na mão do tabuleiro. Se você é fã deste tipo de jogo, corra e consiga já o seu. Afinal, o jogo ocupa um só disquete e o investimento não será muito alto (se você não gostar firmate no disco). Pela menos aqui no Brasil, podemos ainda conseguir jogos a custo quase zero, o que faz do usuário brasileiro um ser "privilegiado", apesar da pesadão na consciência, não é verdade?

A NOBRE ARTE DA GUERRA

Não possa deixar de falar aqui num jogo já meio ultrapassado mas que continua fazendo sucesso com os generais de plantão: o Centurion. Neste excelente jogo de estratégia, você será um comandante de legiões romanas que deverão conquistar novas territórios a custo de muito sangue das suas soldados e cavalos. Centurion é um jogo puramente de estratégia militar (talvez o melhor exemplar nos dias atuais), onde o mais importante é a conquista de novas regiões e exércitos, que fazem com que o jogador chegue à posição de imperador (com direito a parada militar, Ave César e tudo o mais). Na próxima edição falaremos do SPECIAL FORCES da Micromouse que, pelas primeiras impressões, nos pareceu ser um jogo de estratégia militar muito bom.

Estamos recebendo agora muitos jogos novos, mas é realmente impossível falar de todos nesta seção. Na medida do possível, tentamos para vocês sempre o que há de melhor em termos de novidades que valem mesmo a pena conseguir para a sua coleção. Até a próxima! ■



COMMODORE AMIGA HARDWARE

MICROS - DIGITALIZADORES - GENLOCKS -

TV MODULATOR (NTSC E/OU PAL-M) -

EXPANSÃO DE MEMÓRIA - MONITORES

IMPRESSORAS - ETC.,... CONSULTE-NOS.

PREÇOS: SOB CONSULTA



GAMES

1000 MIGLIA (PAL).....	D1 disco
ABC BOXING.....	2 discos
AMDEBA.....	2 discos
ANOTHER WORLD.....	2 discos
BABY JO.....	D1 disco
BIRD OF PREY.....	2 discos
CRUISE FOR A CORPSE.....	5 discos
DEVIOUS DESIGN.....	2 discos
DOUBLE DRAGON II.....	2 discos
GDBLINS (PAL).....	3 discos
HEIMDALL.....	5 discos
KILLER BALL.....	D1 disco
KNIGHTMARE.....	2 discos
KNIGHTS OF THE SKY.....	2 discos
LIFE & DEATH.....	2 discos
MEGA PHOENIX.....	D1 disco
MEGA TWINS.....	2 discos
SEARCH FOR A KING (PAL).....	5 discos
SPACE ACE II.....	D1 disco
T.M.N. TURTLE II.....	D1 disco
THRUMMULUS.....	D1 disco
TIP OFF.....	2 discos
ULTIMA V.....	2 discos
WORLD CLASS RUGBY.....	D1 disco

PREÇO: C/\$ 1.500,00 POR DISCO
(DISCO NÃO INCLUIDO)

JOGOS AMIGA

COMMODORE AMIGA

MANUAIS - PREÇO SOB CONSULTA

DELUXE PAINT III (português)
SCULPT 4D (português)
VIDEO TITLER (português)
WORK BENCH (português)
ELAN PERFORMER 2.0 (português)
DIGIPAIN III (português)
TURBO SILVER (português)
AEGIS ANIMATE 3D (português)
LIGHT WAVE MODELER MANUAL (português)
PAGE FLIPPER PLUS F/X (inglês)
DELUXE PAINT II (inglês)
THE DIRECTOR (inglês)
THE DISK MECHANIC
FORMS IN
AEGYS SOUND X (inglês)
3D PROFESSIONAL (inglês)
LIGHT WAVE 3D MANUAL (inglês)
AMDS THE CREATOR (inglês)
TURBO SILVER (inglês)
DIGIPAIN III (inglês)
SCULPT ANIMATE 4D (inglês)

DEMOS

WALKER (2 Mb).....	2 discos
STAR TREK (1.5 Mb).....	2 discos
HARDWIRED MEGA DEMO (PAL).....	2 discos
GLOBAL TRASH.....	D1 disco
DECAYING PARADISE (PAL).....	D1 disco
DIGITAL NOISE II (PAL).....	D1 disco
FRANTIC DEMO.....	D1 disco
ELECTRICAL ECSTASY.....	D1 disco
TUFF STUFF (PAL).....	D1 disco
PREFACE (PAL).....	D1 disco
REBELS DEMO (PAL).....	D1 disco

PREÇO: C/\$ 2.500,00 POR DISCO
(DISCO NÃO INCLUIDO)

UTILITÁRIOS

POWER PACKER PROFESSIONAL 4.0/.....	D1 disco
MUSIC MAKER (PAL).....	3 discos
ULTRA DESIGN.....	2 discos
AUDITION 4.0.....	2 discos
DOS CONTRDL 3.1.....	D1 disco
BUTCHER 2.D.....	D1 disco
DRAW 4D PRO.....	2 discos

PREÇO: C/\$ 2.500,00 POR DISCO
(DISCO NÃO INCLUIDO)

O FUTURO DA AO SEU

PARA EFETUAR O SEU PEDIDO ENVIE SEU NOME, ENDEREÇO E INFORMAÇÕES PERTINENTES AO SEU EQUIPAMENTO, BEM COMO UM TELEFONE PARA EVENTUAIS CONTATOS, JUNTAMENTE COM UM CHEQUE NOMINAL A:

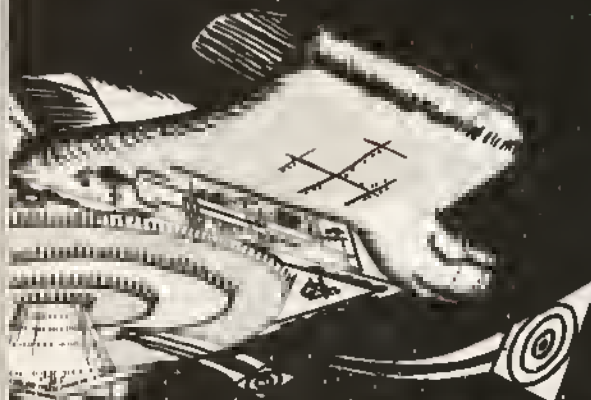


TAKERU SOFTWARE INFORMÁTICA LTDA.

RUA SETE DE SETEMBRO, 92 / 2210

CENTRO - RIO DE JANEIRO

CEP: 20050 - TEL: (021) 232-0650



KERU[®]

T W A R E

MSX NOVIDADES

- PAYASO MAGICO I..... msx 1
- PAYASO MAGICO II..... msx 1
- MOTORISTA ESPACIAL msx 1
- AUTO CRASH..... msx 1
- ZONA ZERO..... msx 1
- GENGIS KHAN..... msx 1
- MEGA PHOENIX..... msx 1
- SPACE COMBAT..... msx 1
- MITSUME GATORU..... msx 1 - megaram (aventura)
- GARYO KING..... msx 2 - megaram (ação)
- NYAN..... msx 2 - 720 Kb (raciocínio)
- PIPELINE OEGORBY... msx 2 - 720 Kb (demo)
- DRAGON DISK II..... msx 2 - 720 Kb (demo)
- DRAGON DISK III..... msx 2 - 720 Kb (demo)
- BCF DISC STATION 4.. msx 2 - 720 Kb (demo)

PREÇOS:

- msx 1..... Cr\$ 1.500,00 (POR JOGO)
- msx 1 - megaram..... Cr\$ 1.500,00 (POR JOGO)
- msx 2 - megaram..... Cr\$ 1.500,00 (POR JOGO)
- msx 2 - 720 Kb..... Cr\$ 1.500,00 (POR JOGO)
- DEMOS msx 2 - 720 Kb..... Cr\$ 2.500,00 (CADA UMA)

INFORMÁTICA ALCANCE

PARA PEDIDOS ABAIXO DE Cr\$ 10.000,00
ACRESCENTAR Cr\$ 5.000,00 DE
DESPESAS POSTAIS
DISQUETE 5 1/4: Cr\$ 1.600,00
DISQUETE 3 1/2: Cr\$ 3.500,00



ENVIE DISCO PARA GRAVAÇÃO DO
CATÁLOGO (GRÁTIS).

Criação DAMARQUINHO CAMILO

Foto: Curupira - DEGRAU - Tel: FE 1-0804

PROMOÇÃO!!



Segunda coleção Konami
mais 10 jogos imperdíveis

Cr\$ 10.000,00 (em 5 1/4)

Cr\$ 15.000,00 (em 3 1/2)

Funcionam em todos os micros da Linha MSX
inclusive no PLUS e DD PLUS

Se você perdeu a primeira coleção,
ainda há tempo. São 20 jogos da
KONAMI para enriquecer o seu acervo.

Cr\$ 20.000,00 (em 5 1/4)

Cr\$ 25.000,00 (em 3 1/2)

Funcionam em todos os micros da linha MSX
inclusive no PLUS e DD PLUS

PROMOÇÃO

ESPECIAL

PRIMEIRA MAIS A SEGUNDA
COLEÇÃO

Cr\$ 25.000,00 em 5 1/4

Cr\$ 30.000,00 em 3 1/2

GRAPHICS MSX 2

VIDEO GRAPHIC PHILLIPS

SHAGARAKU

PIXEL 3D

MICHELANGELO

DD GRAPH

VIDEO GRAPHIC MATSUSHITA

PREÇO: Cr\$ 2.500,00 CADA (DISCO NÃO INCLUI)

• Compre 2 e ganhe 1 à sua escolha •

PERIFÉRICOS E SUPRIMENTOS

- Drive 5 1/4 OOX 360 Kb..... Grátis 20 jogos e 10 utilitários
- Drive 5 1/4 OOX 720 Kb..... Grátis 20 jogos e 10 utilitários
- Drive 3 1/2 OOX 720 Kb..... Grátis 20 jogos e 10 utilitários
- Kit Transf. 2,0 + OOX..... Grátis 10 jogos e 20 telas digitalizadas
- Kit Transf. 2,0 OOX..... Grátis 10 jogos e 20 telas digitalizadas
- Megaram Game OOX..... Grátis 06 jogos megaram
- Meg Disk OOX 256/512/768 Kb..... Grátis 06 jogos Mapper



TAMBÉM TEMOS: IMPRESSORAS, VIDEO GAMES, CAR-
TUCHOS PARA MEGA DRIVE, JOYSTICKS PARA MSX E
MEGA ORIVE, MODEM, EXPANSOR DE SLOTS, PLACA
80 COLUNAS, INTERFACES FONTES, FILTRO DE LINHA,
MOUSE PAD, ETC.

PREÇOS SOB CONSULTA: (021) 232-0650

REVENDEDOR AUTORIZADO MSX-SOFT

OS PRIMEIROS ACORDES NO AMIGA

Luiz Fernandes de Moraes

Muita se comenta sobre a "inirivri" capacidade gráfica do Amiga, a "fartidade" com que ele é capaz de criar animações, ou a "fantástica" possibilidade de misturar sua imagem com um videocassete, através de um genlock, etc., etc., etc... E todo mundo deixa um pouco de lado seu fascinante potencial sonoro.

Até certo ponto isso é desculpável. Afinal, desenhos é uma atividade muito mais ao alcance das pessoas do que a composição musical. Qualquer pessoa, mesmo as menos dotadas, consegue extrair bons resultados de programas como o DeLuxe Paint IV ou o Imagine da Impulse Inc. Mas na hora de compor ou verter uma música, mesmo algo simples e com poucas acordes, faz muita falta uma base em teoria musical.

Um exemplo real disso é o programa Smix da empresa Oxxi/Aegis Development. Ele é sempre um dos primeiros programas que o usuário adquire para a sua biblioteca de software mas, via de regra, é também o primeiro a ser esquecido. Todos os usuários o consideram um excelente software musical, mas são poucos os que conseguem extrair algo realmente de qualidade, mesmo dedicando várias madrugadas ao seu aprendizado.

Programas como o Smix exigem muito do usuário. É preciso conhecer um pouco mais a respeito de compassos, claves, fusas, semifusas, cacheias, etc. Só quem teve a infância sofrida com a música, nas intermináveis tardes de sábado no conservatório, fazendo solfejos e reservando ditados musicais, é que consegue produzir no Smix. E estas pessoas hoje agradecerem às suas orgulhosas mães pela aparente sofrimento passado.

O Smix e o DeLuxe Music Construction Set (Elektronik Arts) são bons programas mas não são ferramentas para qualquer pessoa. Pronto! Disse de uma vez! E lamenta muito que isso seja assim.

MÚSICA PARA QUEM NÃO CONHECE MÚSICA

Quem não morre de inveja ao ver aquelas músicas incríveis dos demus de grupos europeus? Quem não sonha ser um "Dr. Awesome" (grupo Crusaders) ou um

"Jasper Kid" (grupo Silents)? Felizmente para eles e para muitas outras pessoas, o inesgotável universo da criação musical pode ser atingido por outros meios (que o digam os instrumentistas que aprenderam a tocar de ouvido ou por cifras, e que nunca pisaram numa escola de música).

Em relação ao Amiga, o caminho certo é um software de domínio público chamado PROTRACKER, uma versão mais evoluída do saudoso NOISETRACKER. O PROTRACKER foi lançado em setembro de 1990. Foi criado por um trio realmente da pesada, que estava disposto a criar uma ferramenta de composição musical ao alcance de praticamente qualquer pessoa (basta ter ouvido e saber tocar).

A base da composição musical no PROTRACKER é a "pattern", uma área de trabalho dividida em quatro canais, com 63 posições por canal. Cada posição pode reproduzir uma nota musical extraída de um determinado sample (som digitalizado). O próprio programa se encarrega de produzir as variações de frequência necessárias para a criação da escala musical: é só fornecer a sample. Além disso o total de posições da pattern pode ser reduzido. Essa facilidade, quando usada em conjunto com a redução da velocidade de execução da pattern, permite criar música em praticamente qualquer ritmo existente no mundo.

Com relação aos samples, basta ir carregando no PROTRACKER os sons indispensáveis para a sua música, tais como bateria, prato, maracas, charalha, baixo elétrico ou acústico, guitarra, piston, saxofone, flauta, tossidas, espirros, arrotos ou qualquer outra coisa. O programa permite até mesmo a afinação do sample, permitindo a junção harmoniosa de qualquer som dentro de uma base musical.

Começando com a primeira pattern (zero), o usuário define a batida da bateria em um canal, e o baixo em outro. Isso pode ser repido automaticamente para outras patterns, sendo o tamanho de cada uma delas definido de uma maneira que permita um loop de execução sem erros. Com a base feita, basta ir colocando os outros instrumentos, dando vida e brilho para a sua música (isso sem contar os efeitos como tremolo e vibrato que po-

dem ser atribuídas ao sample). E o melhor de tudo é que, como música é uma coisa ciríaca, com muitos compassos que se repetem de forma alternada, basta "escrever" poucas patterns para que se obtenha a música completa.

O PROTRACKER permite grande economia de memória (o maior gasto da memória é devido aos samples) exatamente em função das patterns. Graças a um "indexador", o usuário pode escrever apenas 6 patterns e com isso criar uma música de 30 patterns em loop. Apenas como exemplo, a indicação da execução das patterns poderia ser algo como: 0-0, 1-0, 2-1, 3-1, 4-0, 5-0, 6-4, 7-5...

Traduzindo: a primeira pattern é set executada seria a zero (0-0). Ao final ela seria novamente tocada (1-0). Em seguida seria tocada a pattern 1 (2-1), que também sofreria uma repetição (3-1). Logo a seguir o programa toca novamente a pattern zero (4-0), que também se repete (5-0). Agora será tocada a pattern 4 (6-4), a 5 (7-5) e, ao final, a pattern 6 (8-6). Daí seria repetida a pattern 1 (9-1) e... chega! Este exemplo já deu para cansar os dedos.

A coisa é fácil (você consegue!). Numas dessas noites em que você estiver se divertindo com o mais recente jugo da PSIGNOSYS, arme-se de coragem, carregue o PROTRACKER, e tente dar as primeiras passadas. Se você pressionar a tecla HELP, o programa mostrará um texto muito útil para auxiliá-lo a entender as particularidades do software. E o pior que pode acontecer não é compor um droga de música: o pior é que você vai gostar tanto que vai querer gastar dinheiro com um digitalizador de sons (samples), uma interface MIDI, um teclado KORG, um amplificador de 200 watts, um...

De qualquer forma, não conheço nada mais gratificante que compor sozinho, uma partitura completa para conjunto de dez ou mais instrumentos. Por isso não se substima, arregare as mangas, componha várias músicas e reúna seus amigos: você certamente vai dar um baile! ■

O autor deste artigo, além de programador, é formado em teoria e composição musical pelo Conservatório Brasileiro de Música, tendo já lançado disco pelo selo FERMATA, além de participar na composição da trilha musical de vários filmes nacionais e programas de computador como o Zorex.

CORREIO DO AMIGA

Gostaria de trazer informações e programas sobre o Amiga, principalmente na parte de computação gráfica. Responderei com a maior brevidade possível a todas as cartas.

Antônio Barbosa da Silva Filho
Rua Pirinzeis, 126 - Vila Kismus
CEP 21220 - Rio de Janeiro - RJ



Gostaria de parabenizá-los pela ótima idéia de se dedicar ao microcomputador AMIGA, já que aqui no Brasil não existem revistas que dêem importância a nós, usuários desta fabulosa máquina.

Estou enviando duas dicas de jogos. Já que citaram o Lemmings na última edição, mandei as passwords. Vai também uma dica para o Slalom of the Beast.

Se fosse possível, gostaria que dessem interesse também aos aplicativos e explicassem para nós usuários, a cada edição de CPU, um pouco sobre o sistema operacional dessa máquina, já que a maioria entende muito pouco sobre isso.

Meus parabéns a todos vocês por este bonito trabalho que vem sendo realizado e espero que continuem assim.

Neilor Oliveira Ribeiro - MG

Cara Neilor,

Talvez possa surgir uma seção dedicada exclusivamente ao AmigaDOS, voltada para os iniciantes. Nosso interesse é grande mas não é a que nós achamos que conta. O que conta de verdade são os leitores. São vocês que devem simplificar se querem ou não esta seção. Escrevam!

Luiz Fernandes de Moraes



Além de tudo, quero parabenizá-los pela excelente revista, que não que se refira ao MSX, jamais me deixa na mão. Mas como a tecnologia caminha a passos largos, vejo o Amiga, que é um ótimo computador, com uma velocidade razoável, gráficos e sons muito bons. Não quero assim mesmo, desvalorizar o MSX, que no meu conceito tem o BASIC mais amigável e, conseqüentemente, é o mais gostoso de trabalhar. Não digo que o Basic do Amiga seja ruim, mas o espaço para se trabalhar com variáveis é muito reduzido, e isso é o que eu considero um dos defeitos do Basic deste computador.

Por meio desta revista, obtive o endereço de diversas salinices, as quais contatei e descobri que além do Basic, existem outras linguagens (mas todas sem manual). Gostaria que vocês indicassem linguagens com seus respectivos manuais, que existem no Brasil. Peço que publiquem meu endereço, pois gostaria que interessadas em programação do Amiga me contatassem, para podermos trocar informações.

Rômulo Roberto Pereira

Av. Osimar Cunha, 01 / 601 - Centro
CEP 88010 - Florianópolis - SC

Cara Rômulo,

Como você já teve oportunidade de visitar, linguagens de programação existem ferramentais sérios. Assim podem ser facilmente encontrados no Brasil, vieram junto com os jogos, por meio da "via de importação" que toda máquina recebe.

Quem vê o caso com seriedade, sabe que o único fórum é comprar o software original na exterior. E isso não é um pouco difícil para quem pode contar com um cartão de crédito internacional. E quando você tiver seus programas originais, divida por quem dar de presente para as "simpáticas" que ficam orbitando as raízes de disquetes dos usuários sérios.

A outra forma de conseguir chegar a algum lugar você também já percebeu: comprando. Criando a fazenda parte de grupos de usuários com o mesmo espírito que você, o passo mais importante já estará dado. O resto é diversão.

Luiz Fernandes de Moraes



Fui "sensacional" a idéia que vocês tiveram de reservar um caderno só para o Amiga. Eu acho que um computador como ele merece esta chance que vocês estão dando, e eu posso garantir que os usuários deste micro são tão dedicados e "fanáticos" por ele quanto os usuários do MSX são pelos seus micros. Eu não quero com esta afirmação comprar nenhuma briga, pelo contrário, eu acho que todos merecem os momentos "hipnóticos" que o Amiga proporciona aos seus usuários.

Além de parabenizá-los por esta atitude feliz, eu gostaria de perguntar se, além do Manual Oficial do AmigaDOS, lançado recentemente pela editora CLTEC, existem outros livros em português já lançados, ou que estejam em fase de lançamento. E também mandando uma sugestão, para que vocês criem uma seção sobre programação no Amiga (programação em C, por exemplo).

Carlos Rodrigo Dias - MG

Prezado Carlos,

Você me colocou em uma situação... Eu tenho a obrigação de dizer a verdade e você, simultaneamente, trata que agir com a máxima de lisura para não ferir o leitor. Bem...

Vamos fazer a seguinte, chega aqui mais perto para que eu possa carregar no seu ouvido. Olha, existe um outro livro sim, que não é o primeiro livro de Amiga em língua portuguesa, mas é o primeiro de autores brasileiros. O nome do livro é **DOMINANDO O COMMODORE AMIGA** e foi lançado pela Editora Ciência Moderna. Como a preocupação dos autores foi de desmistificar um pouco o Amiga, você verá que o livro pode ser verdadeiramente conselheiro do primeiro nível e última página.

Agora chega um pouquinho mais perto pois o segredo é iniciar (apoi, vê se não encheia, né!). Consta que os autores deste livro já estão terminando um outro, com muito mais páginas e mais as informações sobre um assunto fascinante no Amiga. Aguarde pois vai valer a pena esperar.

Se você jurar que não conta para ninguém, eu expliro a meu pulgar na mão desta resposta (-"Cê" jura?). É que um dos autores (pssst, fude brá...!) sou... .. Eu! O outro é o Alberto Meyer, meu prezado e querido amigo.

Quanto à sua sugestão: está anotada!
Luiz Fernandes de Moraes.



Cara revista CPU,
Venho salzando de uma dívida que tem me alastado do Amiga. Por enciclopédia, meu filho possui um MSX e é leitor de CPU, o que me permitia descrever que esta revista possui um caderno

sobre o este computador. A dúvida é a seguinte: Trabalho no meu escritório com um computador IBM AT386, no qual faço editoração eletrônica com o programa Ventura Publisher. Gostaria de saber se é possível importar documentos (páginas) feitos neste programa para algum programa de Amiga.

Já há algum tempo que eu pretendo comprar um Amiga 2000, mas como ninguém aqui no nordeste sabe me informar, venho adiando a compra pois não quero me desfazer de documentos já criados no PC-AT.

Ricardo Santumi Araújo - RN

Prezudo Ricardo,

Isso é perfeitamente possível utilizando-se o programa Professional Page da empresa GOLD DISK. Para isso basta que você salve suas páginas no Ventura, no formato ENCAPSULATED POSTSCRIPT. Este tipo de arquivo pode ser carregado normalmente pelo ProPage (para os íntimos), porém o usuário não poderá editar o documento, apenas printá-lo em impressoras PostScript.

Alberto Carpenter Meyer Filho

● ● ●
É a PRIMEIRA VEZ que eu compro uma revista CPU. Motivo: eu possuo um computador Amiga. Por isso parabeno os responsáveis pelo espaço criado dentro da revista, e por até que enfim terem acordado para tal computador. Espero também que este espaço seja ampliado, criando novas seções, para que possam resolver os problemas que muitos possuem. E assim vocês ganharão muitos leitores novos e assinantes.

Pego que se alguma pessoa saiba como adquirir um periférico chamado AMIGA ACTION REPLAY, fabricado pela DATTEL na Inglaterra, gentilmente entre em contato comigo.

Marcelo Siqueira Aragão
Rua XV de novembro, 3915
CEP 85100 - Guarapuava - Paraná

Caro Marcelo,

É um prazer tê-lo conosco. Você verá que o caderno de Amiga muito trará muitas informações e alegrias para você. Mas como já se descobriu por aí, da primeira CPU nunca se esquece.

Luiz Fernandes de Moraes ■

Índice de Anunciantes do caderno Amiga

Avallon	10
Agnus	11
Ciência Moderna	04
Company	14
Focus	24
Hitek	02
Mega House	13
Ocelot	23
Pró Video	07
Solar Informática	05
Takeru	18 e 19

● ● ●

COLABORE COM O CADERNO AMIGA



Não perca essa chance! Assine CPU.
Informações, novidades, lançamentos, intercâmbio.

CPU

Atenção: Agora sua assinatura pode ser parcelada em até duas vezes. Se preferir pagar à vista, você receberá como brinde um dos programas abaixo relacionados, à sua livre escolha. Só terá direito a receber o brinde quem efetuar assinatura válida por 12 meses.

MEUS DADOS

Sim, desejo efetuar a assinatura da revista CPU. Para tal, estou enviando cheque nominal à Bonus Rio Editora Ltda., Av. N. S. de Copacabana, 605/404 - Copacabana - CEP 22040 - Rio de Janeiro - RJ, ou vale postal (pagável na agência Copacabana) no valor de:

- ☐ Cr\$ 108.000,00 por assinatura válida por 12 edições
- ☐ Cr\$ 54.000,00 por assinatura válida por 06 edições
- ☐ Cr\$ 27.000,00 por assinatura válida por 03 edições

Nome: _____
Endereço: _____ Tel.: _____
Bairro: _____ Cidade: _____
Estado: _____ CEP: _____
Dados do equipamento: _____

- ☐ HITEK MUSIC PROGRAMS - Conjunto dos melhores programas para a criação e edição de músicas e trilhas sonoras
- ☐ HITEK FONTS - As melhores fontes de letras projetadas para quem tem apenas 1 Mb de memória.
- ☐ HITEK CLIP SOUNDS - Os efeitos sonoros ideais para as suas trilhas de animação. Samples de alta qualidade

Importante: Para efetuar o pagamento de sua assinatura em duas vezes, envie dois cheques de valores idênticos. Um será depositado no ato do recebimento. O outro só será depositado 30 dias após. Para pagamento à vista, envie cheque nominal, ou vale postal no valor integral da assinatura.



AUSTRÁLIA / BRASIL

NOVIDADES

JOGOS

A-320 AIRBUS	—	1D
AGONY	—	3D
DEATH BRINGER	—	2D
ELVIRA II ACT.	—	2D
ELVIRA II ADV.	—	7D
FRENETIC	—	1D
GODFATHER	—	6D
HUGO	—	5D
HARLEQUIM	—	3D
PROJECT X	—	4D
MICROPROSE GOLF	—	3D
PINBALL DREAMS	—	2D
SILENT SERV. II	—	2D
SPACE GUN	—	2D
S. SPACE INVADER	—	2D
SUPER FORCE	—	4D
SUPER SKI II	—	2D
ULTIMA VI	—	3D
USS JOHN YOUNG	—	1D
UNDER PRESSURE	—	1D
VIDEO KIDS	—	1D

PREÇO POR DISCO:
CR\$ 2000,00

APLICATIVOS

ART DEPARTMENT PRO	—	1D
CALIGARI II	—	3D
INTRO CRACKER	—	2D
MEDIA SHOW	—	4D
PAGE STREAM 2.2	—	5D
PIXEL 3D 2.0	—	1D
BROADCAST II	—	2D
BROADCAST II EXTRAS	—	4D
REAL 3D	—	1D

PREÇO POR DISCO:
CR\$ 2500.00

AMIGA HARDWARE

AMIGA 500
AMIGA 2000/2000HD
AMIGA 3000
TOASTER I OU II
HD GVP SERIES II 52 MB
AT — ONCE
DIGITALIZADORES
IMPRESSORAS
GEN-LOCKS

CONSULTE-NOS

DEMOS

GIGAMIX (DF1:)	—	2D
GOLDFIRE	—	1D
HOT MUSIC 4	—	1D
ICE DEMO	—	1D
MEGA MIX	—	1D
BACTERIA	—	1D
SOUND OF GNOMES II	—	1D
SOUND OF SILENTS	—	1D

PREÇO: CR\$ 2500.00 POR DISCO

SUPRIMENTOS

DISKETTES,
FORMULÁRIOS,
ESTABILIZADORES,
FITAS DE IMPRESSORA,
CABOS, etc...

CONSULTE-NOS
Revendedor MSX-soft

ENVIE UM DISCO 3 1/2 PARA GRAVAÇÃO DO SUPER CATÁLOGO OCELOT INTEIRAMENTE GRÁTIS

PACOTES PROMOCIONAIS
CADA 10 DISCOS — 1 GRÁTIS
CADA 20 DISCOS — 3 GRÁTIS
CADA 30 DISCOS — 5 GRÁTIS
CADA 40 DISCOS — 7 GRÁTIS
CADA 50 DISCOS — 9 GRÁTIS

ASSOCIE-SE AO ASC (AMIGA SOFT CLUB)
VOCÊ TERÁ DIREITO A GRAVAR 40
DISCOS DE PROGRAMAS ENTRE JOGOS E
APLICATIVOS. MANDE UM DISCO 3 1/2 E
RECEBA UM CATÁLOGO COM TODAS AS
INFORMAÇÕES NECESSÁRIAS PARA SE
TORNAR UM SÓCIO

ENDEREÇO PARA CORRESPONDÊNCIA
OCELOT SYSTEMS CO.
Caixa Postal 11702
CEP 22022-970 RIO DE JANEIRO
OU VENHA AO NOSSO MAIS NOVO SHOW-ROOM:
R. SANTA CLARA 50 S. 914
COPACABANA — RIO DE JANEIRO
ÚNICA NA ZONA SUL E A MELHOR DO BRASIL



PENSOU AMIGA, PENSOU *FOCUS*.

HARDWARES

A500
Digitalizadores
Genlocks
Memórias
Monitores
Impressoras

ASSISTÊNCIA

Super Fat Agnus
Manutenção
Completa linha
de chips para
A500/2000/3000

SERVIÇOS

Bureau de Impressão
Banco de Imagens
Banco de Sons
Editoração
Animação
Multimídia

SOFTS

Aplicativos
Jogos
(Novidades)
Public Domain
(Fred Fish)

Focus Informática

R. do Paraíso, 442 - São Paulo - SP - Fone: 283.2297